大众软件

Popsoft

1997

9

（总第26期）













 声音文件播放工具集

 K6 PR233 VS Pentium 200 MMX

 双子星传奇II

 孤胆枪手（上）

 E3产品大奖得主赏析（上）









法国Ubi Soft荣誉出品

世界杯足球98'

- 从全世界358个球队中选择6086个选手参加比赛，包括国内多支顶级球队，如上海申花、大连万达、北京国安、八一和广州太阳神的最新阵容
- 五种比赛模式：联赛、冠军杯赛、锦标赛、友谊赛、和训练赛
- 独一无二的等轴视图设计，特别强调可玩性和画面的流畅度
- 340个动画和100多个动作设计
- 先进的人工智能，如球员疲劳程度、耐力和气候的影响，实时战术和策略控制
- 为不同程度的玩家设置了不同的游戏速度
- 超过1100条解说词
- 支持2人赛和4人联机赛
- 从互联网下载或向网址上载成绩
- 可为球队更名，更换球衣
- 多种天气情况，摄象机视角和不同难易程度，室内和室外比赛选项等



编辑部报告

在广泛征求读者朋友们的意见后，我们对《大众软件 CD》的包装做了改进，大家可去看看8月刊的内彩六，大至上就是那个模样，看上去像一本精致的小书。对于我们来说，这又是一个新的尝试，但在包装模具的制作上出现了一些技术问题，导致《大众软件 CD》总第2期的发行有些拖后，在此只能向读者朋友们至歉了，不过现在大家都应该拿到了吧。

有读者来信问到《大众软件 CD》与《大众软件》配套光盘有什么区别，在这儿告诉大家一个好消息，本刊的光盘已获批准，正式定名为《大众软件 CD》，事实上《大众软件》配套光盘是《大众软件 CD》的前身。在明年，《大众软件 CD》将与期刊一样，每月发行一期，通过邮局发行，邮发代号为82－727，担心买不到《大众软件 CD》的读者朋友可去邮局订阅，会有很优惠的政策唷！

在写这个报告的时候，《大众软件 CD》总第3期正在紧张地制作中，本月底或下月初就该上市了。这次晶合工作室将给读者带来些什么呢？首先是1996年《大众软件》合订本的多媒体版，包括1996年期刊的全部内容，增加了声效、音乐、动画等等；其次是1997年大众软件增刊中所介绍的所有最新共享软件及部份新游戏的试玩演示版，所有共享软件已做了分类，您所需要的都能在这在1200MB的容量里找到，如果有您所需要的共享软件而我们没有提供的，请写信给我们，它极有可能将出现在下一张光盘里，这是一个全新的栏目：共享软件点播，仅仅出现在《大众软件 CD》。

由于《大众软件》1997年第6期的非法盗制版的冲击，使许多读者朋友没能买到正版的第6期，在本社尚有部份余书可供邮购。

《大众软件》邮发代号 82－726

《大众软件 CD》邮发代号 82－727

欢迎订阅



主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
北京前导软件有限公司
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　　长：边晓春
副 社 长：高庆生　刘贫和(常务)
主　　编：孙月湘
法律顾问：陆智敏
编 辑 部：袁聿纲(主任)
李鹏　杨文韬　韩伟　王旭　汪澎
封面设计：邹屹
广 告 部：徐欢
发 行 部：陈志刚(主任)　王丽
特约读者服务部：晶合顺达计算机公司
张友利(总经理)
印　　刷：煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号：ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
发　　行：北京报刊发行局
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：82-726
广告许可证：京崇工商广字第 0036 号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局 3056 信箱
电　　话：(010)67150984、67150985
202(广告部)、203(编辑部)
(010)67150881(发行部)
(010)67139820(邮发部)
传　　真：(010)67150983
E-mail：popsoft@netchina.com.cn
出版日期：1997 年 9 月 11 日
零 售 价：人民币：6.00 元
港币：15.00 元
美元：5.95 元

软盘目录

(总第 26 期)

- 声音文件工具集中的部分工具
- 天骄补丁铺中的全部补丁
- DOS 百宝箱中的部分工具

目　次

专题综述

实用知识

网络时代

硬件观摩台

百花园

问诊台

大众软件(Popsoft)月刊

1997年9月(总第26)期

攻略指引

晶合传真

前线地带

游戏赏析

攻关秘技

TOP TEN

下期要目

· 自己动手组装家庭局域网
· 游戏修改工具集
· 地下城守护者
· 神雕侠侣
· 摩托英豪

上期要目

· 触"电"的音乐(二)
· 网络呼机ICQ
· 体验真实——赛车摇杆漫谈
· 超时空英雄传说Ⅱ——复仇魔神
· 鹿鼎记

本刊启事

原广告部武陵小姐因故离开杂志社，一切业务请直接与广告部联系。另：编辑部徐国成先生已于5月离开杂志社。

征　订

《大众软件》1997年增刊**零售价**18元、《大众软件光盘》总第3期(双CD)**零售价60元**，将于1997年9月底上市。现继续征订。

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址：北京朝阳区芍药居(100029)
正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

信息动态

全国科学技术名词审定委员会公布网络专用名词

全国科学技术名词审定委员会于今年7月18日发布了信息科学领域17个英文名词的中文译名。其中将internet译为互联网（或互连网），泛指由多个计算机网络相互连接而成的一个网络，它是在功能和逻辑上组成的一个大型网络；Internet被译为因特网，专指全球最大的、开放的、由众多网络相互连接而成的计算机网络，它是由美国阿帕网(ARPANET)发展而成，主要采用TCP/IP协议。由于Internet是一个特定网络的专有名称，而不是泛指性的，因此它的第一个字母必须大写；WWW(WORLD WIDE WEB)或WEB译成万维网，是指基于超文本的、方便用户在因特网上搜索和游览信息的信息服务系统；E-MAIL译为电子函件；ISP译为因特网服务提供者。

全国科学技术名词审定委员会信息科学新词审定组在将Internet定名为因特网所作的专门解释中说，译成因特网综合了音义结合译名的原则，便于派生和构成组合词，如ISP、IAP可分别定名为“因特网服务提供者”和“因特网接入提供者”，有利于将其与泛指的internet区分开。选用“因”而不用“英”，既符合新华社发布的译音表用字规范，又避免和已有的的INTEL(英特尔)公司的网混淆。将E-MAIL译成电子函件，而不用“电子邮件”的译法，主要考虑到与邮电部关于邮件(信件、包裹)的定义区分开来。

《恬恬和小旋》成为首家打入国际市场的幼儿教育软件

深受广大家长和幼儿欢迎、得到幼教专家首肯的幼儿素质教育软件《恬恬和小旋》现已被新加坡教育部认可，正式批准为新加坡下一年度儿童素质教育教材之一。由世界著名娱乐软件经销商电子艺界做该软件在东南亚的总代理。作为教材出现的《恬恬和小旋》将以其更新的特点——寓教于乐、中英文可随意切换、拥有纯正的美语语音环境，赢得小朋友们的青睐。

英特尔与重庆苦丁香公司合作开发基于MMX技术的多媒体软件

英特尔技术发展（上海）有限公司近日派出市场和技术工程师对重庆苦丁香软件有限公司进行考察，通过充分的交流和探讨，双方达成共识：英特尔技术发展(上海)有限公司将全力支持和协助苦丁香公司开发基于MMX技术的多媒体软件，合作产品将于今年底推向市场。据悉，这是英特尔公司在对北京、上海等多家公司采取类似支持并卓有成效后，与内地软件厂商合作又迈出的一大步。

中美合资重庆苦丁香软件公司是一家以开发家用和个人用多媒体软件为主要业务的公司。成立半年多来，先后推出了在国内有影响的计算机教学软件和英语词汇速记等寓教于乐的多媒体软件和光盘10余套，在国内具有一定影响，所提出的“娱乐性教育软件、教育性娱乐软件”这一理念深得广大用户的认同。

《八一战鹰》为建军70周年献礼

1997年是我国建军70周年，金盘公司特为此开发了国内第一部大型空战游戏《八一战鹰》，以向建军70周年献礼。该游戏由兴宏达公司总发行，是国内第一部WIN95下的真三维空战模拟游戏。它采用即时运算生成游戏画面，以真彩色图象面对众玩家，并支持三种不同分辨率。在作战期间的无线电通话中使用全程语音，给人以实战的听觉感受。

游戏充分根据史实对敌我双方的各种机型进行了逼真的模拟，提供了可供随时切换的多方位视角。游戏在敌机的智能方面也有极其慎密的考虑，不同机型的智能不尽相同，其中王牌飞行员的智能更是不同一般。游戏中还有全新的保护地面目标较罕见的。该游戏共有十五关，每关各具特色。尤其值得一提的是，此游戏是金盘公司与英特尔的合作项目，特别针对英特尔今年推出的MMX技术作了底层优化，将作为英特尔的MMX处理器在亚太地区捆绑销售软件包中的一个。

同时，中央电视台商务电视栏目还将与兴宏达科贸公司共同举办为期近一年的《八一战鹰》全国大比武，每周公布前5名选手；季度、半年、周年赛季的前5名选手将获得由王海、赵宝桐、张积慧、刘玉堤、王天保等将军亲笔署名的奖品。

步入《音乐殿堂》 提高音乐素质

因故推迟发行的《音乐殿堂》终于在八月底与广大音乐爱好者见面。基于《音乐殿堂》在音乐多媒体教育普及方面的作用，由《大众软件》、《电脑报》、《音乐生活报》、《中国电脑教育报》、苹果电脑音乐中心、国际艺

苑、北京剧院、海淀剧院等联袂举办"步入《音乐殿堂》,提高音乐素质"活动,旨在提高国民音乐素质。活动期间将针对家长、大中学生及所有音乐爱好者举办一系列音乐讲座、音乐欣赏会,并邀请著名作曲家、演奏家、乐队与音乐爱好者们座谈。

联通实华在京开设网络咖啡屋

联通实华公司于7月19日在北京国贸大厦举行了网络咖啡屋国贸店开业剪彩仪式,当时正值中国联合通讯有限公司成立三周年,与会来宾达数百人。中国联通公司总经理李慧芬女士致开幕词,国务院信息化领导小组的柳纯录,国家计委发言人、政研室主任郑立新等先后发言,祝贺Internet网络咖啡屋国贸店开业。

Internet网络咖啡屋是结合电脑Internet全球信息网络系统与咖啡餐饮兼具休闲娱乐功能理念而经营的企业,强调全方位的信息服务、多功能的咖啡文化,并配合自由自在的人性空间设计,创造出服务业的另一个新的里程碑,同时也为促进Internet在国内普及发展开辟了一条新途径。目前,联通实华已在北京开设了首体店、万通店和国贸店三家网络咖啡屋。

牛津剑桥系列教育软件又出新品

牛津剑桥近日推出了其"同步成长系列"中的《中学化学》教学软件,它包括《初中化学》、《初中化学总复习》、《高一化学》、《高二化学》、《高三化学》共五张光盘,有二十多小时语音,六百余段动画,三千余张插图,数据量达2200兆以上,是牛津剑桥的拳头产品,无论学生或教师,都可以利用光盘中丰富的素材进行辅助教学。该系列今后还将推出物理、英语、数学等学科教学光盘。

另悉,继《Internet宝典》之后,牛津剑桥国际资讯公司又将推出其姊妹篇——《Windows宝典》和《Office宝典》,这两套软件在继承了《Internet宝典》优点的基础上,更突出了文化特色,内容更丰富。

同时《牛津剑桥基础辞典》是一款非常适合初级英语学习者使用的英语教学软件。

北京电子出版物软件批发市场公布7月份销售排行

北京现代电子市场日前公布了7月份销售排行,《轻轻松松背单词》名列第一,二至十名依次是《超级英语博士通》、《英语直通车》、《世界美术名作赏析》、《万事无忧》、《多媒体英语教程开口就说1-6》、《赤壁》、《跟我学Excel 7.0》、《鸦片战争》、《金庸群侠传》。

微软为开发人员提供多媒体集成软件

为了帮助开发人员从今天计算机和娱乐平台逐渐融合的趋势中得到实惠,微软交付了DirectX Foundation 5.0的预发行版,它首次为开发人员提供了可供娱乐、创作、联网、出版和实时通信的集成媒体平台。为开发人员提供的其它主要产品还包括,适用于JAVA 4.0版的虚拟机;DIGITAL公司和HP公司已计划提供微软公司的基于DIGITAL和HP UNIX操作系统的部件对象模型(COM)以及J/ Driect,它具有微软虚拟机的新特性,面向JAVA和32位版MS WINDOWS操作系统,允许开发人员直接从JAVA调用整个Win32 API。

微软推出新的网络服务项目

微软推出新的网络服务项目是为了推进Internet上的电子商业,微软和FIRST DATA公司创建了MSFDC合资公司,预计1998年初向市场推出一项服务。该项服务将允许公司利用Internet向客户发送帐单,并接收客户的付款。同时,为进一步加强电子贸易的安全性,微软宣布,它已获得美国政府关于向全球银行出口功能强大的128位加密技术的批准,以便保护在线电子贸易。另外,微软公司还发布了首批基于W3C个人标准的产品和服务,支持业界关于HTML的新规范,并宣布支持HTML4.0版,它将在已被广泛使用的微软Internet Explorer WEB浏览器中予以提供。

国产游戏新作《生死之间》

具有较高制作水准的国产娱乐篇力作《生死之间》将于8月底上市,希望通过该产品使人们对国产原创作水准有新的认识和感受(详见晶合传真)

新版HTTP使网络传输功能更完善

虽然浏览器的操作与全球万维网的使用都很简单易学,但两者之间所赖以沟通的HTTP1.0版通讯协议其实并不是很有效率的设计。因为每一个IP数据包在传递时都需要服务器与浏览器先做一次TCP协议的沟通连接,因此有些包含许多不同小文件(如点缀图案)的网页就常常要浪费许多宝贵的联系时间与系统资源,目前仍在最后测试阶段的HTTP1.1版就可以改进这样的缺点。不仅浏览器与网站之间的TCP连接可以经常保持在开启状态,许多较小的IP包也可以先聚集之后再一次传送,使一般网页的下传速度可望提高20%至400%,而网络的流量也可减少50%。此外新版的HTTP协议也会支持Cascading Style Sheets技术,预料未来网页的编排将更丰富而且有弹性。

做勇于开拓的人

——雄龙伟业公司专访

本刊记者

进入1997年后，我国的软件市场发展迅猛，尤其在娱乐软件方面更是令人眼花缭乱、目不暇接。在这万花丛中有一朵美丽的鲜花，凭借其细致的3D造型和自由新颖的玩法赢得了众多玩友的青睐，也许现在你已经猜到了，对！它就是由雄龙伟业家用电脑有限责任公司(以下简称雄龙)发行的《古墓丽影》。雄龙作为刚刚一家进入软件市场的公司，能在很短的时间内取得这样的成绩的确令人敬佩，听闻雄龙又将推出《F1大奖赛》和《魔宫快打》两款新作，因此笔者采访了雄龙公司的张勇先生，现在就把一点内幕透露给大家。

记者：很早就知道雄龙公司是做COMPAQ的，你们是什么时候开始进军软件市场的？

张勇：我们北京雄龙科技集团自1993年成立以来，凭借着雄厚的资金实力和强大的技术实力，在高新科技领域声誉日隆，并受到社会各界人士的瞩目。雄龙有庞大的营销网遍布海内外，分别是COMPAQ、3M、EPSON等公司著名产品的中国总代理，为国内用户提供优秀的电脑高科技产品。同时，我们牢记服务至上的原则，为广大客户提供完善的售后维修服务系统，为此集团不惜斥巨资逐步建立了包括COMPAQ授权维修中心、雄龙软件中心在内的一系列维修、维护、系统设计等服务设施，使用户有了完全无忧的使用保障。1996年1月，雄龙集团软件事业部成立。成立伊始，我们就准备以雄龙集团的一贯作法——引进国外的优秀产品并为用户提供完善的售后服务来开发市场。以信为本、以客为尊、求实进取、勇于创新是整个雄龙集团的宗旨，这当然也是我们软件事业部的宗旨。

记者：当初为何选择《古墓丽影》这个游戏。据我所知当时还有许多产品可供挑选。

张勇：首先，《古墓丽影》在国外的评价比较高，它属于动作解谜类，对玩家的动手动脑的能力要求较高，画面、音乐等各方面都不错，因此我们将它推荐给广大玩家。至于那时的其它产品，有的是自身质量不高，有的是与市场上的同类产品竞争太激烈，所以没有推出。

记者：请您谈谈国内软件市场的现状及今后的发展。

张勇：目前，国内软件市场已经初具规模，但开发的深度还远远不够。单讲娱乐软件方面，软件的数量和类型和国外相比相差很远，而且总集中在即时战略和赛车等几个类型。虽然即时战略比较热，但人人都做，好的坏的都搀杂在一起，大家一提就头疼，即时战略这个类型就会没有人去玩了。再谈谈赛车，自从《极品飞车》成功以来，赛车游戏也是一个接一个，而且大多是轿车游戏。这里要提一提我们的下一个产品《F1大奖赛》，它属于方程式赛车，速度感很强，与轿车有很大的不同。对于市场的今后发展，我个人持乐观态度，相信会随着国内软件市场的进一步规范和更新更好的产品推出而不断发展完善，我们雄龙公司也会加快速度，争取每月上市一个新游戏。

记者：方程式赛车对于我们还比较遥远，雄龙怎么要推这种游戏？《魔宫快打》又是一个什么样的游戏？

张勇：我们在当初也想到了这一点，这也体现出我们雄龙的精神，就是想别人之不敢想，做别人之不敢做。虽然我们对方程式赛车比较陌生，但这个产品确实不错。它是由VIRGIN今年5月推出的，以真实的一级方程式大奖赛的各项数据为蓝本，用最先进的3D技术来塑造出游戏中的赛车和赛道。而《魔宫快打》属于对战类型，同类的游戏目前只有《武将争霸Ⅱ》。《武将争霸Ⅱ》分辨率低，而且是二维的背景和人物。《魔宫快打》中的角色完全是三维造型，打斗感比较真实，相信能给玩家全新的感受。

记者：雄龙公司是第二届大众软件奖的主要赞助厂商之一，当初贵公司决定赞助这项活动是出于什么样的考虑？

张勇：《大众软件》是国内最主要的电脑媒体之一，拥有大量的读者。《大众软件》自创刊以来对普及大众电脑知识、宣传正版软件所做出的贡献是有目共睹的。大众软件杂志社主办的大众软件奖也是一项很有意义的活动，并且得到了广大电脑爱好者的一致好评。我公司赞助该项活动，就是想为我国的电脑知识普及事业做些贡献，为广大电脑爱好者做些贡献。

记者：那么雄龙今后的发展方向是什么呢？

张勇：虽然我们已经有了一定的成绩，但市场情况是千变万化的，我们雄龙争取做软件市场的强者，将推出更多新型的游戏软件来为广大玩家服务，也希望得到各个媒体和玩家的支持，相信大家一起努力，我国软件业的美好明天会很快到来。

触"电"的音乐

——漫谈音乐与电脑(三)

北京 白勺

五、声卡与数字化的声音

什么叫声卡?声卡就是规定您的计算机喇叭只许在启动的时候发声的东西(引自尚未编纂完成的《多媒体魔鬼词典》)。人们为什么要发明声卡这玩意儿呢?只要是"享受"过计算机上的PC喇叭在玩游戏时发出的单调、刺耳声音的朋友,对此都是不难理解的。如今提起声卡,人们的第一个反应往往是"声霸卡",也就是新加坡创新公司(CREATIVE)的SOUND BLASTER系列声卡,其实第一块实用的声卡并不是他们的产品,而是同样大名鼎鼎的位于英国利物浦的ADLIB AUDIO公司于1984年推出的ADLIB卡。这块小小的东西使电脑能够以相当悦耳的声音演奏音乐,可以说是开创了"多媒体"音频部分的先河。我们至今还能在WINDOWS系统的驱动程序库中见到她和她的后续产品的身影。

但是ADLIB卡的最大缺点是只有音乐而没有音效,这对于越来越贪心的电脑玩家(尤其是电脑游戏玩家)们来说,就象是一个只会唱歌而不会说话的女友一样不可容忍。所以,当创新公司首次推出既"五音俱全"又"能说会道"的8位声卡SOUND BLASTER时,其受欢迎的程度是可想而知的。此卡至今仍然是电脑游戏的精典标准之一。

SOUND BLASTER之后的SOUND BLASTER PRO在音频方面仍然是8位的,只是增加了立体声的功能,无论是MIDI音乐还是数字音效,都能够对左右两个声道进行分别调整。这块声卡与倍速光驱、386SX CPU和2MB内存等配置一起构成了第一代的多媒体标准MPC1。(听起来很遥远吗?想想才几年?)

虽然SOUND BLASTER PRO是一块正式被定义为"标准"的声卡,但是他在多媒体发展史中的地位还是远远比不上他的哥哥SOUND BLASTER和他的弟弟SOUND BLASTER 16。SOUND BLASTER是第一块兼顾音乐与音效的成熟的多媒体音频卡;而SOUND BLASTER 16是第一块被广泛宣传为能以CD音质录放声音的16位的声霸卡。其后的AWE 32和AWE 64等产品则都是在16位数字录音的基础上对MIDI功能进行了扩展,从另一个角度对多媒体声音标准进行了突破。

说到这里,我想我们还是先聊聊8位声卡和16位声卡中的"位"都是指的什么,它为什么会对声音的品质产生如此重要的影响吧!想必各位仁兄也都对奸商们口中的32位和64位声卡半信半疑吧?声卡这东西真的发展得这么快吗?让我们还是从声音这一奇妙的东西谈起。

我们知道,声音是声波通过空气对人的耳鼓产生平滑变化的压力从而被人脑所识别的,而大多数的电子设备(如普通的录音机)也都是通过产生电压平滑变化的电流信号来输出声音的,其电压变化的规律实际上同声波对空气产生压力变化的规律是一样的,所以我们将电子设备的这种用电压变化模拟声波变化的声音信号称为模拟信号。由于从SOUND BLASTER开始,声卡即加入了音效的功能,那么我们就必须用某种方法把自然界的声音录到电脑里,以便在必要的时候播出。在电脑里安上台录音机是个好主意,但是电脑并不能直接识别这种模拟信号,所以唯一的办法是——将这种信号数字化!

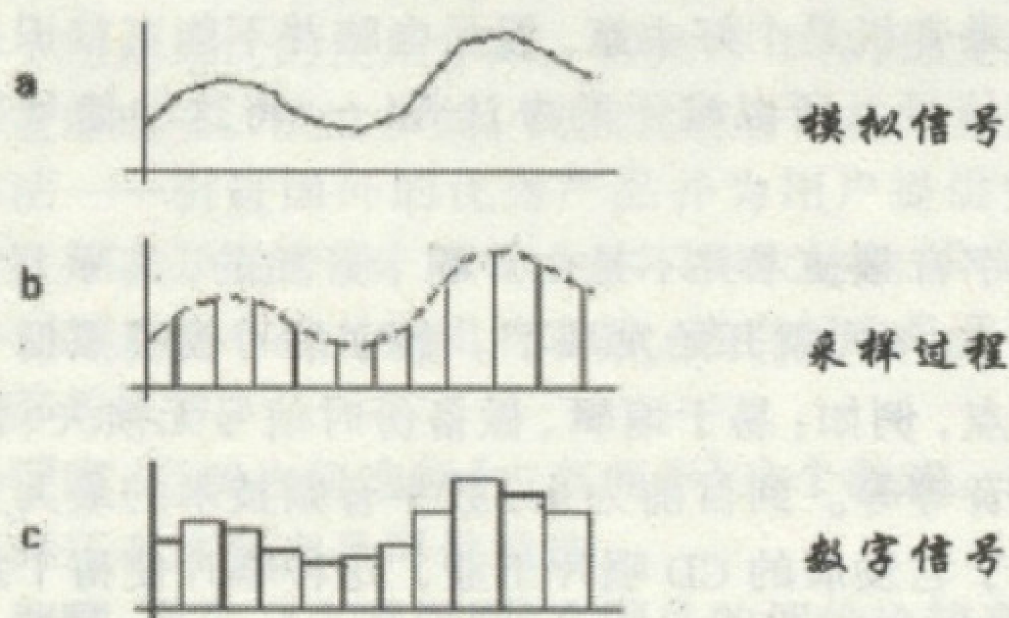
数字音频技术并不是由声霸卡开始的,实际上它从本世纪50年代就开始发展了。数字信号较模拟信号有很多优点,例如:易于编辑、做备份时信号无损失、没有磁带噪音等等。到目前为止,数字音频技术的最大贡献应该在于它发展的CD唱片工业,这种唱片使得千家万户在无需高昂花费的前提下就能得到相当高品质的声音享受。数字化声音的两个最主要参数是采样精度与采样频率。用于表示每一个模拟信号采样点的二进制位数称为采样精度。采样精度越高,每一个二进制数越接近模拟信号的真实值,它所采集的声音听起来也就越逼真。那么采样精度是怎样作用于数字化声音的品质的呢?我们可以用"修台阶"来打一个比方:

假设我们有一条长100米,落差10米的斜坡要修成台阶,如果我们只修100级台阶的话,那就每级台阶

长一米，落差一分米，太大了，“精度”不够，爬起来准会摔跤的；如果我们修上1000级，那么就是每级台阶长一分米，落差一厘米，已经比较细了，给小孩子学爬台阶刚刚合适；如果我们修上10000级，那就是每级台阶长一厘米，落差一毫米，这时从远处就已经看不出这里是台阶还是斜坡了。那么，我们就可以说，“10000级台阶”在一定的程度上将“斜坡”这一模拟概念数字化了。但不要忘记，就算我们修上它一千万级台阶，在你怎么看怎么都看不出有台阶存在的时候，这段台阶也仍然是台阶而不是斜坡，只不过老兄你看不出来罢了。

数字音频采样的道理跟“修台阶”是一模一样的。采样系统用一系列二进制数字0表示系统所能接收到的模拟信号的最小值，而用一系列二进制数字1表示系统所能接收的模拟信号的最大值(当然也有的设备是取反的)，二进制位数越多，系统所收的模拟信号最大和最小值之间的分隔级数就越多，每一级“台阶”的落差就越小，因此每一个二进制就越接近模拟信号在该点的值。所以如果我们用8位的采样精度进行采样，只能将一个模拟信号分成256级台阶，精度不够，与真实声音的差距还很大，而用16位的采样精度进行采样，即可将一个模拟信号的最大和最小值之间划分为65536级台阶，如果采样频率也足够高的话，人耳就已经听不出它与原来的模拟信号之间的区别了。

采样的位数越高“台阶”就越多，声音就越接进真实，但是同时数据所占据的存储空间也就越大，所以尽管现在已经有了20位和24位的采样技术，但是用得最多的还是16位采样，因为在绝大多数情况下，16位的采样技术已经足够了。



数字音频的另一个属性是采样频率。采样频率是指采集设备在一秒钟内对模拟信号采样的次数，而两次采样的时间间隔称为采样周期。采样频率越高，越高频段的信号就能被越真实地还原，但同时所要求的存储空间也会相应增大。根据美国科学家Harry Nyquist的理论：用两倍于一个正弦波的频率进行采样就能完全真实地还原该波形。我们称采样频率的一半为Nyquist频率，Nyquist频率是该采样频率所能真实反应波形的最高频率。因此一个数字录音设备的采样频率直接关系到它的带宽指标。

数字信号在传送过程中还会遇到一个数字传送的带宽问题。数字带宽取决于处理系统每秒钟所能传送的数字位数，我们称其为bps(波特率)。例如一个信号用48kHz的采样频率进行采样，采样精度为16位，则要求系统的传送速率至少要每秒钟48000＊16＝768000，即768kbps，如果是立体声采样，则要求系统的传输速率至少为1.536Mbps。

所有数字录音设备，如CD器材、DAT机、硬盘录音机、数字多轨录音机的采样频率都能达到44.1kHz。这种CD品质的采样标准其Nyquist频率为22.05kHz，正好略高于人耳所能识别的最高频率20kHz，因此用这种采样频率进行采样，人耳所能听到的所有声音都能被精确地还原。但是目前存在一个广泛争论的问题：就是高于20kHz的泛音成份能否对声音的听觉效果产生影响。实际上现在很多专业级数字录音器材都采用了高于44.1kHz的采样频率，有的DAT机甚至采用了96kHz的采样频率用以在最大限度上追求声音的完美。

让我们回到声卡的话题中来吧！不管专业级的设备怎么样，既然SOUND BLASTER 16的采样精度和最高采样频率分别为16 BIT和44.1 kHz，那么从理论上讲，它所录制出的声音当然也就算是CD质量的了。当然，在实际使用中，由于计算机线路噪音和其它各种各样的原因，这一级别的声卡往往并不能达到它所标称的录音水准，但是对绝大多数电脑玩家来说，它们的声音的确是已经足够好了。

那么，CREATIVE的SB AWE 32和SB AWE 64是怎么一回事呢？原来这两种产品是根据声卡在MIDI乐曲播放时的同时发音数来命名的。最早的ADLIB卡在播放乐曲时只能同时发出不到十种的声音，后来SOUND BLASTER使用YAMAHA的OPL系列的FM合成芯片将之扩展到了20种，但有时也还是觉得不太够用。到了AWE 32，CREATIVE使用E－MU公司的E－MU 8000芯片将音乐的合成技术由FM一跃而为WAVETABLE，即我们一般所说的“波表”，发音数也增加到了32个，所以就以AWE 32命名；而AWE 64的64个同时发音数则是又使用一种名为WAVE SYNTH/WAVE GUIDE的软件波表技术将发音数又增加了一倍而产生的。

顺着这个话题，下面自然是要侃侃FM技术、波表技术和现在被炒得比较热的“软波表”等新名词。但是无耐天色已早(并非笔误，老编莫改)，笔者还要“早睡”，这几句废话就权当是个下期预告吧！



寻找日本的比尔·盖茨

编译/上海 张梦非

日本最近掀起了一股软件热，举国上下都醉心于培养比尔·盖茨式的企业家，但日本的经济模式是否能使梦幻变成现实呢？

请忘记旧式的日本财阀，现代的日本公司要的经理是一个蓝眼睛、年已不惑的哈佛辍学生，这个不喜欢上班时西装革履的家伙住在西雅图郊外的一座价值三千万美元的豪宅里，沐浴在信息时代的金色阳光中——日本真是迷恋上了比尔·盖茨。在日本，有超过一打的书籍描写美国梦，如果你不提神话般的“日本的比尔·盖茨”，你就不配谈论日本的未来。有几家新开的“企业家学校”宣称它们的目标就是培养日本的比尔·盖茨。除非能被称为某个领域的比尔·盖茨，否则没有一个暴发户可以算是成功的。有一个“新贵”在成功地经营了一系列连锁浴室后，一本流行杂志开玩笑地给他戴上了“日本性工业的比尔·盖茨”的桂冠。

日本国际贸易和工业部（MITI）官员 TATSUYA TERAZAWA 说：“盖茨代表了任何日本所缺的和日本想要的东西。”在热门的软件界，这种渴求十分强烈。日本传统的强项——消费品硬件，如电视、音响、计算机的利润已经变得太薄了。今天，亚洲的小龙们，如南朝鲜和台湾地区都在大批量生产这种产品，其精密程度、款式造型和生产效率都毫不逊色，而且价格更便宜。与此同时，美国庞大的软件公司，如微软、网景和升阳一起统一了多媒体的世界标准，它们因此得到的利益令华尔街也眼红。日本人说，眼前所发生的事意味着日本在战后的最大衰退。现在的问题是如何找出一个有着商业直觉、能够击败美国人的高科技人才。仅仅依靠引进和改良美国的技术是不够的。一些日本人在谈论改变整个经济文化系统，因为原有的系统长于培养忠诚而有效率的“工蜂”，很难产生有独特思想的创造性天才。日本经济计划署的前任长官 ISAMU MIYAZAKI 说：“如果我们不改革机制，不仅发达国家能够击败我们，一些新兴的发展中国家也能让我们难堪。”他还说：“天才或许在什么地方吧，我们希望能有好的环境帮助他成功。”

令人失望的是，ISAMU 讲话一周后，没有任何一个重要官员或商界领导人能站出来指责一下日本那令人窒息的单一规则和文化网。樱花银行主席兼强大的 KEIDANREN 商业联盟副主席 KENICHI SUEMATSU 最近写道“他对日本的前景感到一丝危机。除非我们日本人学会创造性地思考、做更多的创新，日本的前途恐怕会很黯淡。”经济计划署署长 SHUSEI TANAKA 最近将日本的经济比作一部旧车：它的故障不能用加汽油和润滑剂来解决，它有着结构性的缺陷。

然而，官僚们仍想为这部破车加油，希望车子的性能可以改善。当美国人正在紧缩预算时，日本政府却制定了 1550 亿美元的未来五年科研计划，到 2002 年科研费用将增加 60%。一个在东京的美国技术分析家说：“看样子，日本人想买下诺贝尔奖。”日本应当认识到天才不是这样产生的。日本在 1982 年也作过类似的尝试，即“第五代计算机计划”。当时的目的是研制具有人类推理能力的计算机。但十年过去了，投入了 570 亿美元，比尔·盖茨们都改变了世界，该计划却仍毫无商业价值。

日本也有颇具胆识的企业家，但最近却没有哪一个能让世界激动。大多数企业家都是在日本二战战败后起家的，因为美国的占领解放了经济，解散了财阀体系，这就使人才逐渐涌现：本田公司的创立者 SOICHIRO HONDA、索尼公司的“动力源”AKIO MORITA、松下公司的奠基人 KOUSUKE MATSUSHITA 等。KOUSUKE MATSUSHITA 和他夫人的小作坊最终成为世界领先的电子消费品的制造者，他描述公司的创业为“对未知领域的冒险”。

现在，早期的冒险精神又回来了。日本最大的软件商软件银行（SOFTBANK）的创始人，39 岁的亿万富翁 MASAYOSHI SON 说：“许多年轻人都有新的商业文化观念，新一代的商人更外向，脑子更开放、更灵活、更西化。”其实 MASAYOSHI SON 就是这样的企业家，他被称为日本的比尔·盖茨，他年轻、活跃，在事业上很有成就（这个称号以前属于 KAZUHIKO NISHI，微软以前在远东的合作伙伴）。

HIRONOBU SAKAGUCHI 也是新概念的代表人物，

他的个人经历极其“非日本化”，日本反传统文化的“飞车族”少年们对他十分敬仰。SAKAGUCHI 在只差一个学分就可毕业时从横滨国立大学辍学，拒绝了在大公司的任职机会，在 1984 年开始为当时一家毫不知名的 4 人小公司 SQUARE 写起了游戏软件。现在，33 岁的 SAKAGUCHI 负责 300 多人的 SQUARE 软件发展和制作部，年收入一百万美元。他自己制作了 14 个游戏，包括“最终幻想”系列，该系列最新一代在日本就发售了 256 万份。

SAKAGUCHI 的部门内都是他这样的年轻人——典型的硅谷风格。雇员们在工作时穿牛仔裤、拖鞋和跑鞋，桌上则堆满漫画书和电脑操作手册。有几名雇员和 SAKAGUCHI 一样，也是才华横溢的辍学生，他们都没有什么资历，因为职员的平均年龄才 27 岁。公司气氛轻松，但许多工作人员还是每天工作 12－13 小时。5% 的年轻人年收入 200,000 美元，这还不包括租房津贴和额外补助。

SQUARE 在加利福尼亚开设了两个新的分支机构，SAKAGUCHI 希望将日本的游戏制作天才和美国的图像技术合二为一。他的梦想是制作交互式电影——观众可以参与的“侏罗纪公园”。他还计划在加利福尼亚购买一座别墅，并把他的女儿送到那里去上小学。他对日本教育系统的死记硬背式教学尤其反感。SAKAGUCHI 说：“这种系统十分强调统一，我不喜欢它。”

象 SAKAGUCHI 这样的成功例子仍然十分罕见。日本的企业家要成功就不得不面对官僚体制的压力。许多最优秀、最聪明的日本科学家和技术人员纷纷出走欧美，这并非因为日本资金不足，而是因为那里比日本更具冒险精神。TOYOICHI TANAKA 在 1972 年离开东京到麻省理工学院（MIT）攻读博士后，现在他仍然在那里。他发现的一种天然现象“聚合物”能够解释分子链现象。他利用这个原理制作了“聪明的水凝胶”，它可以根据温度的变化有规则地膨胀、收缩、硬化和软化。用这种材料制作的鞋子计划于 1996 年底上市。TANAKA 认为他如在日本就无法取得这种突破。“新概念和新思想不会来自小组或有计划的研究，”他说，“通常都来自意外，要获得‘意外’就必须有有创造性的个人。”

创造性也需要钱，企业家们发现靠政府的大笔投资还不够。政府最近修改了规定，允许一些高技术公司派发股票，这是一种有潜力的公司吸引有才华的雇员的方法，不过这种做法还很受限制。SOFTBANK 公司就不能这样做，因为只有没有名气的小公司可以利用这条规定。但这阻止不了 SON，他将自己个人的股票分给了高级经理们。1995 年他分发了一千多万美元的股票，1996 年大约分发了三千万。他说：“我付得起，只是还不太习惯。”

日本传统对冒险事业显然还不太适应。在美国，大胆的商业赌博受到赞许，日本政府的法规却对投资风险特别小心。纽约经纪人证券市场 NASDAQ 的“日本版”JASDAQ 就十分温和。日本国际贸易和工业部的官员 TERAZAWA 说日本有一种根深蒂固的看法，认为政府应当照顾潜在投资者。官员也不希望看到上证公司破产，所以普通公司要上证得要几十年。

按规定，公司股票上市要年利润 2 千万日元，资产 2 亿日元（实际上的要求是 10 亿日元）。在限制撤消后，日本政府为高技术领域的新公司开设了新市场，其要求比 JASDAQ 要松。尽管在新制度下还没有公司上证，但显然有一些已经跃跃欲试。JASDAQ 的公司数量虽然与 NASDAQ 的 5122 家不能相比，但其发展速度很快——1986 年 161 家，1996 年则超过 700 家。风险投资公司的数量也从 1981 年的 8 家发展到 1996 年的 123 家。

然而，比尔·盖茨的成功不光是靠好主意和资本，也是靠 IBM 愿意与独立的小公司签约（这后来成为 IBM 的遗憾）。在日本，《反垄断法》的力量还不强，传统的大公司对新来者的方法常常象对待讨厌的小虫子——掐死，这种情况近来略有改变。现在，大公司承认小公司的灵活性和创造潜力，愿意与它们结盟。索尼已与 SQUARE 联手，SAKAGUCHI 将为 PS(PLAY STATION) 制作软件。许多大名鼎鼎的公司都有在本公司寻找企业家并让他们开设新公司的想法。

日本的税收结构对商业赌博不利——除非你是大集团，能够承担风险。日本略低于 50% 的公司税可能是工业化国家中最高的。那似乎是对你成功的惩罚，如你失败则更是灾难。“在美国，如果你的投资失败，你可以注销债务。”摩根日本公司的经济和市场调研部负责人说，“失败还有奖，日本可不是这样。”

还有就是社会观念。NABUO TANAKA，麻省理工学院的金融部负责人说：“你在这里失败了，你不仅会被认为是个失败者，而且会被社会抛弃。”麻省理工学院国际事务中心日本部研究员说：“我们要改变那种文化，给任何人第二次机会。”在美国，有一个比尔·盖茨式的成功故事，就有 5000 次失败。日本要有比尔·盖茨，也要有数千次失败。他们会允许这样吗？

确实，日本公司远不是灭绝的恐龙，日本方式的小组合作会持续下去。如果日本的政治家和官僚开始改革——现在还不能预料——不要惊讶，日本会涌现出新一代的企业家。日本有许多创造力和适应能力的人，这定会给比尔·盖茨留下深刻印象。♬



第五讲 下拉菜单

在前面几讲中，我们已经学习了3DS的一些例子，可以说对3DS已经有了一些认识。这一讲主要介绍2D Shaper、3D Lofter、3D Editor和keyframer通用的和特殊的下拉菜单选项，以便使大家能够由浅入深地对3DS的命令与操作有一个全面的掌握。

1 下拉菜单

在刚进入3DS时并无菜单栏显示，在屏幕顶端显示的是状态行，当把鼠标移动到屏幕顶端时才出现菜单栏。为了使有些常用操作更快捷，这些选项右边会有快捷键，在下面的讲解中将会提到。另外，可以使用的选项呈蓝色，而不能使用的选项呈黑色。下面就从左至右、从上到下讲述各菜单命令。

1.1 信息菜单(Info Menu)

在信息菜单中有以下几个选项：

(1)About 3D STUDIO(有关3D信息)

显示版本号、版权说明及系列号。快捷键为!。

(2)Current Status(当前状态)

显示图形成份的数目，例如节点数、物体数等，还会显示当前内存使用情况以及上次着色使用的全部时间，在四大模块中本选项显示信息相同。快捷键为？。

(3)Configure(设置)

进入程序设置对话框，在对话框内可对鼠标接口、速度、区域以及取舍框尺寸、路径、贴图路径等进行设置，快捷键为*。

(4)System Options(系统选项)

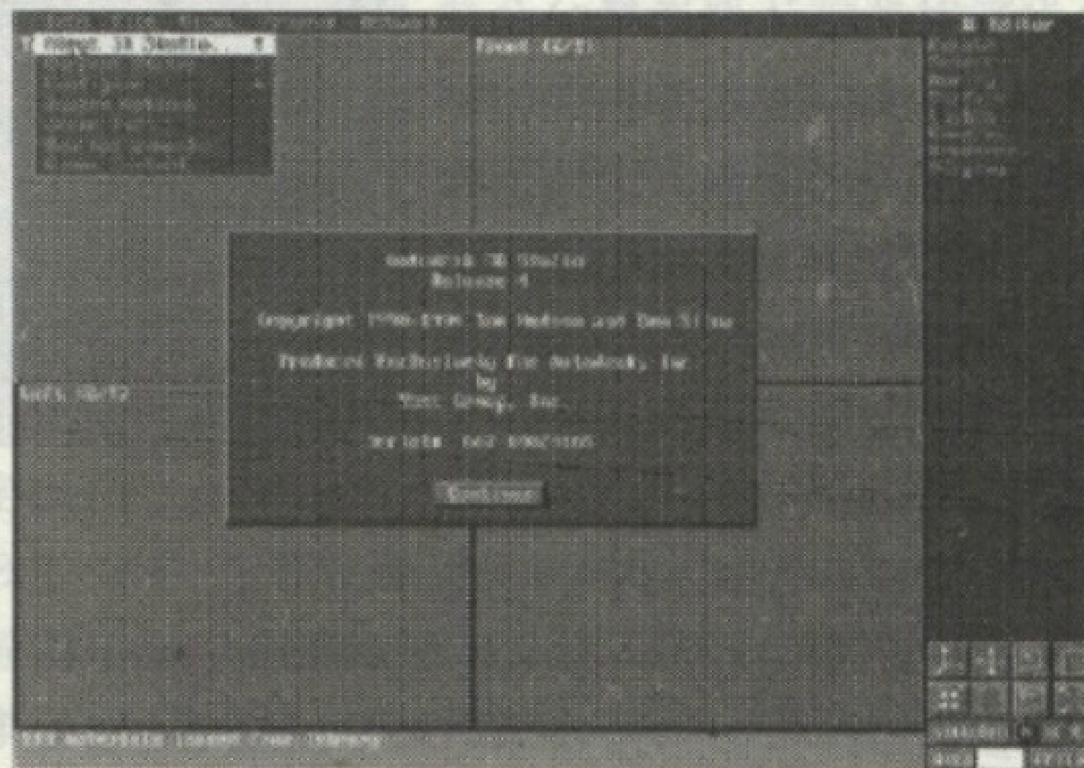
系统选项因去掉了全部着色选项而比2.0版本简化。在此框内可修改3DS.SET文件中设定的某些系统参数。若把参数存入3DS.PRJ文件，则重新启动3DS后不会回到3DS.SET的缺省项。

(5)Scene Info(场景信息)

完成查看当前3D场景的有关信息并传送到打印机或键盘上。选取它后会出现对话框。利用滚动条浏览场景信息，包括材质和贴图信息，点取SAVE则弹出一文件选择器指定场景信息存放何处，点取Print则在联机的打印机上打印出有关信息。

(6)Key Assignments(热键定义)

此选项是3DS 3.0特有的选项，可以为命令行中的项目定义“热键”，每个程序模块可定义12个热键，定义方法是按住Ctrl再选取命令行中的末项（末项指命令行中被选中呈黄色的那个）。这时移动鼠标会发现一个字符K跟着箭头移动，一旦选取命令项，会弹出一个对话框，点取框中左边的指定功能键钮再用OK退出，这时再按Ctrl和指定的功能键则能激活该命令项。点取Print则可打印出各功能键所指定的命令。



1.2 文件菜单(File Menu)

在3D STUDIO中，File菜单有关文件的任一种操作都会涉及到文件选择器。它的使用很简便，只需选中驱动器号、路径名后再用鼠标找到文件。3.0版中增加了一项新功能，即用Alt加上一个字母就会调入以此字母开头的所有文件名，选中后在Filename处会出现选中的文件名，OK或回车退出，也可在Filename处输入文件名存储新文件。

下面解释每个菜单选项。

(1)New(更新)

可删除内存中所有用于当前模块的数据，在每种模块中出现的待删除项不尽相同，在3D Editor和Keyframer中，选中NEW后出现对话框。对话框中第一顶为保留物体、灯光、摄像机及链接关系的更新，第二项为只保留物体、灯光、摄像机，NEW ALL则删去所有数据。可直接键

入 N 进入对话框。

(2)Reset(重新设置)

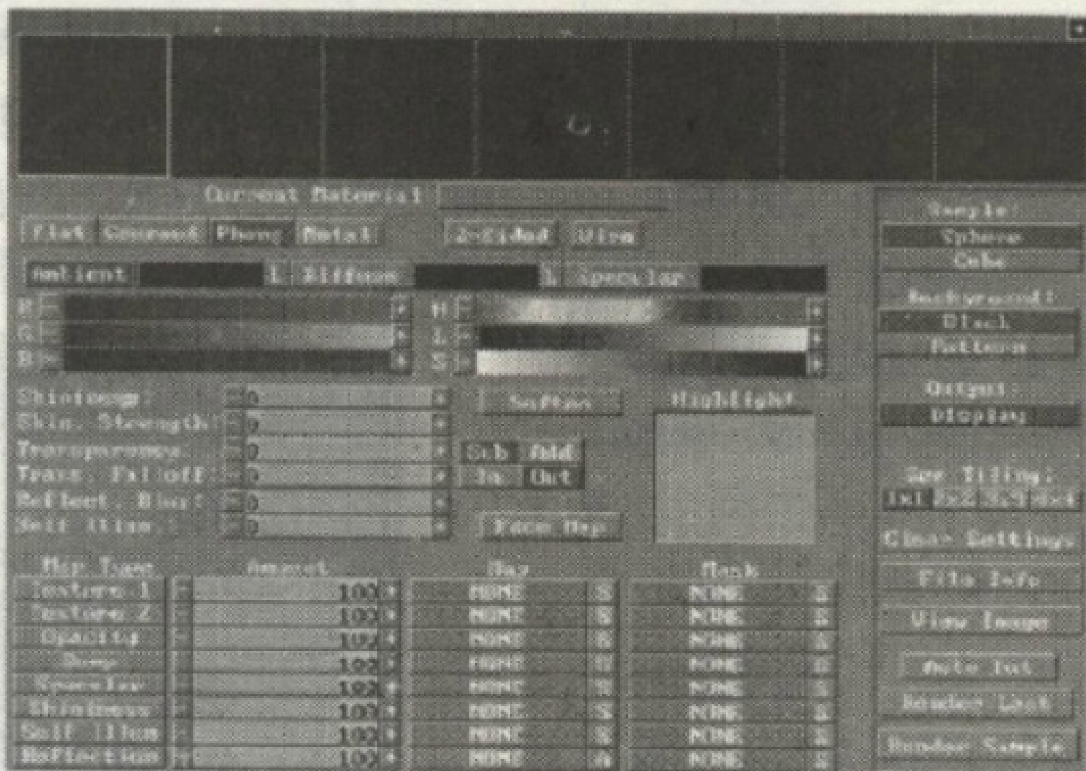
此操作可将所有模块恢复到系统设定的配置，并删去计算机中所有数据。确认 Reset 后相当于退出后重新启动 3D STUDIO。

(3)Load(装入)

选中此项后出现一个文件选择框，可由此装入专用于当前模块的一个数据文件。新文件将取代当前程序模块的全部数据，故在装入之前应先存贮原来的数据。在不同的模块中文件选择器中出现的文件扩展名不同，在 2D Shaper 中出现 *.SHP 文件；在 3D Lofter 中出现 *.LFT 文件，在 3D Editor 和 Keyframer 中出现 *.3DS 文件，也可是 *.ASC 文件。此操作的快捷键是 Ctrl + L。

(4)Merge(合并)

此选项能够把一个文件的内容与当前内存中数据组合在一起而不会取代它，与 Load 一样都会弹出文件选择器供你挑选，但它不会覆盖原来的数据，而是与之合并。合并的同时会出现对话框让你选择，合并物体、灯光、摄像机、动画中的哪几项，并具体指定各个待合并的物体的名称。建议把常用光源、摄像机制成固定文件，需要使用时合并灯光与摄像机两项。



(5)Replace Mesh(模型替换)

只对 3D Editor 和 Keyframer 模块有效，用 *.3DS 文件替换当前图景中的同名物体。本选项可以把关键帧制作模块场景中的简单物体转换成复杂的物体。例如把一个飞行的立方体变成一束喷流，把一个飞行的圆锥变成飞行的喷气机。被替换的物体在替换过程中会丢失，故而应该用新文件名存盘。与 2.0 版本不同的是可以显示物体选择器对话框以便选择物体。

(6)SAVE(存盘)

存盘时会弹出文件选择器供你输入文件名，扩展名可由系统自动加上。存盘的同时还会存贮视区配置与类型；视图和缩放程序以及 Snap 与 Grid 状态，在不同的模块中选择 Save 后出现不同的提示框，例如在 2D Shaper 模块中的对话框中可以选择是只存型体还是存所有多边形，若有不关闭的多边形还会警告你这是非法 Shape，令你考虑是否还要坚持存贮它。用 Ctrl + S 也可选本项。

(7)SAVE SELECTED(存储被选中物体)

只存入在 3D Editor 中一个选择集中的物体，如果没有被选中物体则不能选本项。另外，一个物体的所有点和所有面都被选中才能认为选中该物体，SAVE SELECTED 只存入选择物体及其材质和贴图坐标。

(8)LOAD Project(装入项目文件)

装入 Project 文件，装入该项目文件中存贮的几何元素和系统设置。用 Ctrl + J 可以选本项。

(9)SAVE Project(存贮项目文件)

存入所有模块中的形体和系统设置参数，即存贮当前系统状态，存贮完毕后可用 LOAD Project 来调出。快捷键为 Ctrl + P。

(10)Merge Project(项目合并)

把另一个 *.prj 文件中的灯光、摄像机、三维物体、动画数据合并进来。

(11)Archive(归档)

用一外部归档程序产生一个压缩的档案文件。该文件包括一个当前状态的 project 文件及场景中所用到的材质的所有贴图，还包括一个 .ifl 文件作为贴图使用的位图信息，注意使用 Archive 必须是在 Windows 3.1 下的 DOS 接口中运行 3D STUDIO，或用 3DSHELL 运行 3D STUDIO 才行。

(12)File Info(程序信息)

显示文件的信息，包括它的名称、日期、时间和大小，还可包括图象的分辨率、压缩状态等等。

(13)Rename(改名)

在文件选择器中选出欲更名的文件并输入新文件名。

(14)Delete(删除)

在文件选择器中删除磁盘上任一文件。Ctrl + D 也可完成此功能。

(15)Quit(退出)

退出 3D STUDIO 返回 DOS，在退出确认后还提醒你已改变的模块并问你是否将它们存贮下来。

(16)Bitmap Files(位图文件)

在 3D Studio 中位图文件是经常使用到的。位图是由许多图素经过细致排列而组成的一种扫描式图形文件。3D Studio 既能使用单帧位图也能使用动画位图。位图在 3D Studio 中按照下列方法使用：

①Renderer 可以输出位图。

②赋上位图的贴图材质会影响材质表面的质感。

③位图可以作为一个着色场景的背景来使用。

④位图可以由投映灯投射到场景中。

⑤位图可以用于 Video Post 对话框中背景和画面的合成。

⑥可以观看 flic 动画。

1.3 视图菜单(Views Menu)

使用 View 菜单可以建立你的视图区环境，它有重绘视图区的选择项，设定视图区配置的选择项，以及确定单位的选项。

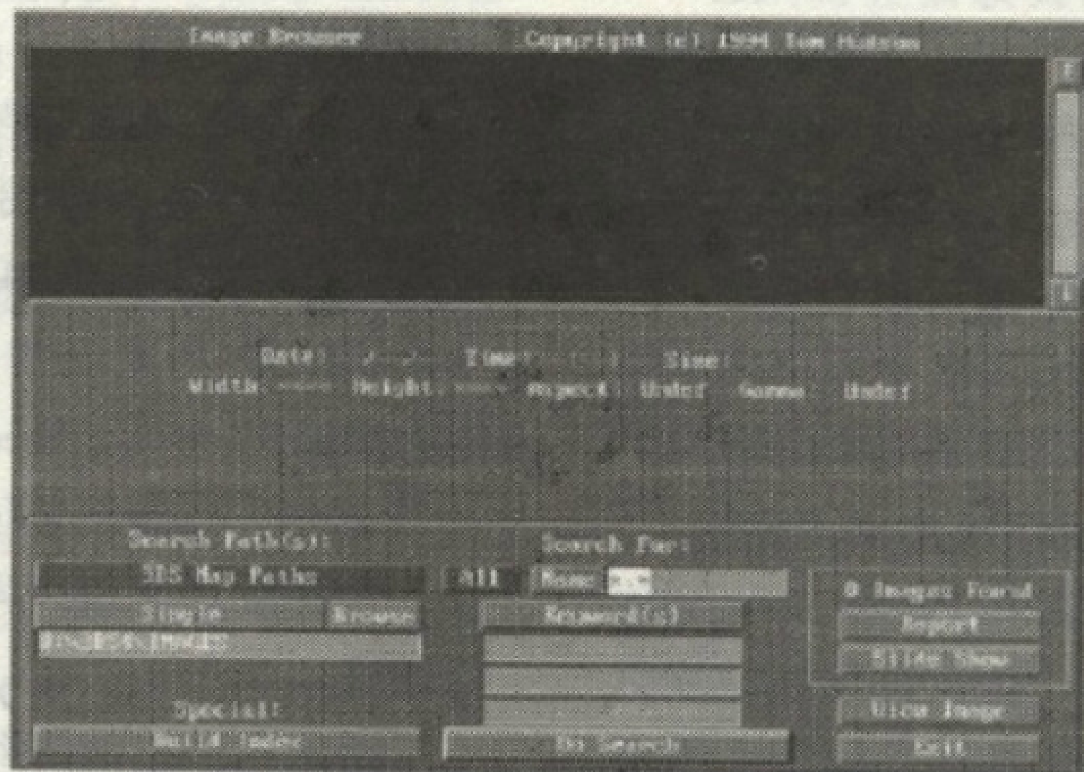
(1)Redraw(重画)

编辑某一视区中的图形元素时，图像的相应部分可能会在显示上被删除，本选项可以使当前视区中的所有几何元素全部显示出来。用'键可替代本命令，中断执行用 Esc 键。

(2)Redraw all(全部重绘)

重绘全部视图区。用 Alt + ~ 可代替本命令。

(3)Viewports(视图)



选中本选项后会弹出一个视区配置对话框，在此你可以选择不同的屏幕划分形式。注意在不同模块中对话框形式不同。3D Editor 对话框是 2D Shaper 和 3D Lofter 的组合，上半部分选屏幕划分方式，下半部分选择视图(视图分顶视图、底视图、前视图、后视图、左视图、右视图、用户视图、摄像机视图、聚光灯视图和空白视图十种)。大家可以自行修改设置，看看屏幕会有什么变化。Ctrl + V 可直接进入对话框。

(4)Drawing Aids(辅助绘图工具)

选择本菜单项弹出绘图辅助工具对话框。

此框中可调节三个轴(X、Y、Z)上的 Grid(网格)和 Snap(锁定)间距，确定 Grid 显示范围并设定 Angle Snap(角度锁定)度数。

①Snap Spacing(锁定间距)

缺省值为 10，X、Y、Z 中的数值可以相互拷贝不需逐一输入。作用是使几何形体在坐标轴上以固定的间距移动，例如每次只能移动 10 个单位。X、Y、Z 三轴上的值可以不同。

②Grid Spacing(网格间距)

当打开网格后设定此项，可使你控制网格之间的距离，更好地定位和调整物林，它的缺省值也是 10。

③Grid Extent Start(网格范围起点)

缺省值是(-200，-200，-200)，此三维坐标确定了网格范围的起点。用此项目与下面要讲述的网格范围终点可确定网格范围。

④Grid Extent End(网格范围终点)

缺省值是(200，200，200)。注意网格的范围与网格间距之间要适当配合，否则易出现网格过密和过疏现象。

⑤Angle Snap(角度锁定)

缺省值为 10 度。开启此选项后所有角度操作都以此值作为基本单位。

＊号在 3D STUDIO 3.0 中它对用户视图中的旋转操作起作用。

(5)Grid Extent(网格范围)

点取此项后，设定第一角，移动光标到所需范围的对角点取另一角，即可确定网格的范围。缺省范围是以(0,0,0)为中心，边长 400 的正方体。用 E 直接进入。

(6)Unit Setup(单位设定)

设定 3D STUDIO 使用的度量单位和单位比例。可以是米、英尺、英寸等等。用 Ctrl + U 直接进入度量单位选择对话框。

(7)Use Snap(使用锁定)

此选项为开关键，可以打开锁定，使几何形体在视图内以当前的锁定间距为增量进行移动，此时屏幕右上角有一黄色'S'字符，再次点取本菜单项可以关闭锁定操作，恢复原样。键入 S 可直接开启和关闭此操作。

(8)Use Grid(使用网格)

本选项也是开关方式，打开此项，视图区出现点状网格，再选此项则关闭，用 G 键也可完成此操作。注意 7、8 两选项在用户视区与摄像机视区内不能激活。

(9)Fast View(快速视图)

激活本项后，当前视图中的几何元素用有限数量的面来显示以提高作图速度，键入 V 也可达到同样效果。它不能在 2D Shaper 和 3D Lofter 的 Shape 视图中应用。

(10)Scroll Lock(滚屏锁定)

快捷键为 L，此项可防止光标到达视图边界时视图自动卷动。

(11)Disable(关闭视图)

本项可以打开或关闭当前视图的显示，关闭某些视图后加快物体重绘速度，键入 D 也可完成上述功能。

(12)Safe Frame(安全框)

在 3D Editor 和 Keyframer 的有效视图中显示出现两个嵌套的矩形框，较大的矩形表示显示设备的外边界，

较小的矩形表示安全区，在此区以内的才是在屏幕上可见的。3.0版本安全框可用于各个视区，而在2.0版本中一般只用在摄像机视区。用Alt+E也可令安全框出现或消失。

(13)See Backgrnd(显示背景贴图)

本选项在3D Editor、keyframer或2D Shaper的当前视区中显示当前指定的背景贴图的黑白图像。显示的同时按照当前视区大小进行缩放，快捷键为Alt+G。注意3.0版本中此选项对3D Editor和keyframer的每一视图区均有效，而在2.0版本中只对camera视区有效。

(14)Adj Backgrnd(调整背景贴图)

调整由See Backgrnd菜单项显示出的单色背景的对比度。

(15)Vertex Snap(点捕捉)

此开关键只用于3D Editor中。当它有效时，移动相距很近的点，可使第一点锁定到第二点上，使两点在非Camera，非Spotlihgt视区内重叠。Alt+V键也可激活本项。

(16)Save Current(存储视窗配置)

本项把激活的非Camera、非Spotlihgt视窗的配置存储在一个临时缓冲区中，存储的数据包括视图类型及其缩放与视图角度等。[键可进入本选项。

(17)Restore Saved(恢复视窗设置)

本选项用来恢复由Save current菜单项存储的视区配置。注意：本命令将用暂存的视图类型替换当前视图。{键也能进入本选项。

(18)Angle Snap(角度锁定)

用A键也可开启或关闭此菜单项。激活此项后所有程序模块中的全部角度操作被限定在辅助作图工具对话框中所设定的角度上。

1.4 程序菜单(Program Menu)

程序菜单中的菜单项由程序名字组成，包括3D STUDIO的五大模块和DOS SHELL及3DS.SET中用USE-PROG参数指定的所有外部程序名。对应的主要功能键如下：

2D Shaper：F1键

3D Lofter：F2键

3D Editor：F3键

Keyframer：F4键

Materials：F5键

Box：F6键

Grids：F7键

Waves：F8键

Ripple：F9键

DOS WINDOWS：F10键

KXP：F11键

前五项是五大模块，每一项都有其特有的操作环境和新的命令，通常都用功能键F1至F5来迅速切换。F10可进入DOS环境从事其它操作，返回时键入EXIT即可。F11是内置文件编辑器，主要用途是编辑KXP(Keyframer External Process)，ESC键退出文本编辑状态。

1.5 网络菜单(Network Menu)

本菜单用于管理网络着色系统，在此我们不作深入的讨论。

到此我们已经详细地了解了下拉菜单的主要选项，这样读者就对3D STUDIO的菜单布局有了初步认识。下一次我们将开始研究3D STUDIO的图标面板，这样，读者对3D STUDIO的屏幕布局就会有一个整体的认识了。

(上接17页)

《孤胆枪手》(MDK)了。虽然游戏制作棒极了，可是游戏难度也是高透了。整个游戏尽管只分为六个世界，但每个世界的流程都相当长，高潮一个接一个，不让你有片刻喘息之机。尤其是第四和第六世界，那难度简直太夸张了。更令人晕倒的是必须打通一个世界才有存档机会，也就是说，即使你长途跋涉冲到关底，只要不敌守关Boss你就还得从本关之初再来过。好了，现在你不必再为此事而烦恼了，MDK Save工具帮你随时随地记信息。

将磁盘中MDKSAVE.ZIP解开，把MDK95.EXE拷到MDK游戏目录下覆盖掉同名文件。之后进入到游戏中，随时按F2存档，按F3取档，在存档时还会附有游戏进行中的即时画面，让玩家取档时更为直观方便。当然，此项功能只在WIN95才可使用，DOS下不但不能save，而且WIN95下save的文件在DOS下也读不出。这点必须向玩家申明。

对小店的服务还满意吗？有任何意见或建议都请来函一吐为快，让我们共同努力把这块特色小天地办得更火更旺！在使用这些资料档时如有疑惑及困阻之处，请直接E-mail我们，地址是tianjiao@online.sh.cn，我们会尽量解答。“售后服务”也得跟上嘛。那么，咱们下月见！

声音文件播放工具集

一、音乐文件播放平台V1.0

1.综述

音乐文件播放平台 Music Player 是一个基于 IBM PC 系列兼容微机 DOS 操作系统下的工具软件。其功能是播放 CMF 格式和 MOD 格式的音乐文件。

运行环境：

IBM PC/ AT 兼容机及以上，如各类 286、386、486、Pentium CPU 的微机；

EGA/VGA 以上显示适配卡；

与 Creative Sound Blaster 兼容的声卡；

MS-DOS V3.30-V6.22、PC-DOS V3.30-V7.0、DRDOS V6.0-V7.0、WINDOWS3.X 或 WINDOWS95 下的 DOS 窗口。

如有扩展内存，建议使用 EMS 管理规范，即加载如 HIMEM.SYS 和 EMM386.EXE，或 QEMM386.SYS、386MAX 等内存管理程序。

2.安装

Install 至硬盘即可，本软件的字库可以与任一标准字库互换（如天汇、UCDOS 等），因此可以方便换用新的字库以显示新造的汉字。

3.命令行参数

命令行用法：

MP 或 MP 想要播放的文件。

说明：运行 MP.EXE 之前必须先运行 SB.COM，否则将只支持 MOD 格式文件的播放。

4.功能键说明

文件管理器：

↑、↓、←、→、PageUp、PageDown、Home、End：移动文件选择光条

F1：帮助

F2：输入路径

F3：循环播放开关

F10：退出阅读器

回车：播放文件

空格：暂停/继续播放文件

Esc：终止播放文件

BackSpace：回到上级子目录

Del：删除文件或空目录

ALT+(a-z)：选择驱动器

其它字母及数字键：跳到下一个以此字母开头的文件

说明：在路径输入对话窗中均可使用 Home、End、←、→键方便地移动光标，可用 Del 和 BackSpace 删除输错的文字，在字串之间可以直接插入字符。

因为资料有限，因而在播放 MOD 文件时只能做到循环播放，无法显示播放进程，暂停/继续播放键对它也无效。

江西 黄砾

二、星云音乐播放者

朋友，如果您是一位资深软件玩家的话，您的手头一定日积月累收集了一大批＊.CMF 和＊.MID 音乐文件了吧？可是，苦于没有一个得力的工具软件来播放这些精美的乐曲，只得望曲兴叹……没关系，现在终于有星云音乐播放者来帮您忙啦！

星云音乐播放者是一个以命令行形式播放＊.CMF 或＊.MID 音乐文件的有趣的工具软件，英文名字叫做 MP。使用方法如下：

MP 文件名（＊.CMF 或＊.MID）播放次数（如果缺省，则为循环播放）

例如：

MP demo.cmf 4（播放 demo.cmf 四次）

怎么样，用法很简单吧！MP 采用全中文界面（够体贴玩家的吧），非常精美，3D 面板上还有六盏不断变换色彩的彩灯呢！

需要注意的是，播放次数不要设置太多，否则到后

来它可能会罢工的哦！还有，声卡是必需的配置。

上海　苏新运

三、MOD播放器——VP

听过MOD音乐吗？《大众软件增刊》的配套光盘上有许多MOD音乐，非常好听。

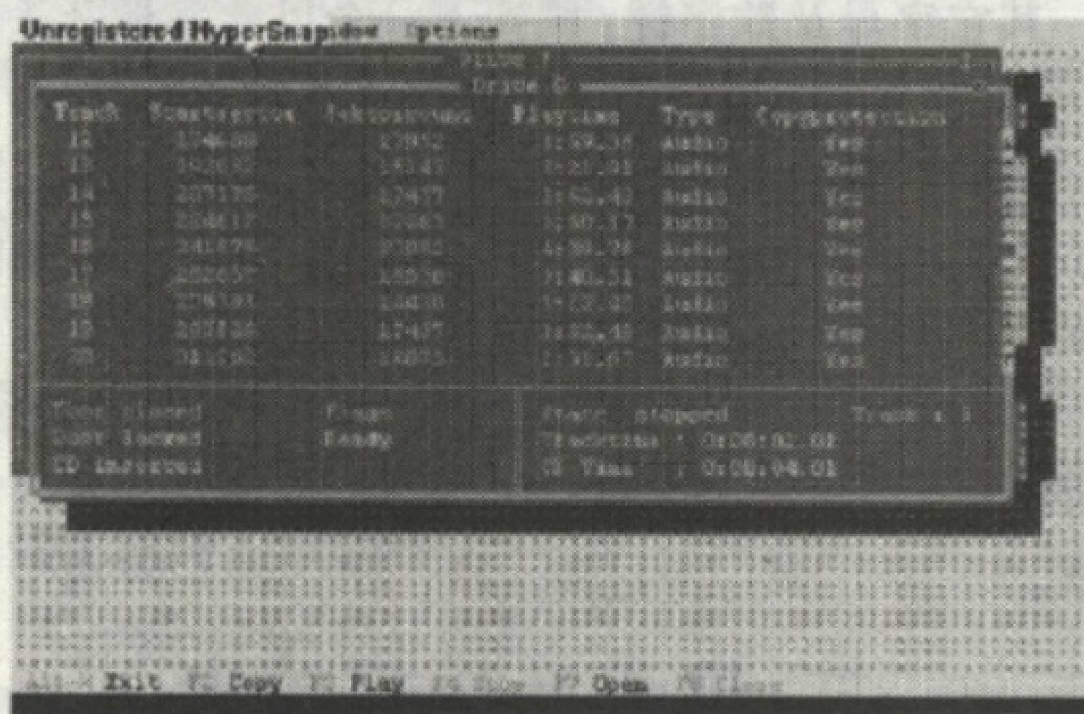
VP是我见过的最漂亮的播放器。由于是共享程序，有很多限制，比如用声卡只能听一首曲子，退出时要等十几秒等。

此程序最好用鼠标控制。进入后把PLAY DEVICE改成SBPRO，这样可以有立体声效果(其实PC SPEAKER效果也不错)。按Load MOD按钮可读入MOD文件。

北京　王海程

四、CD音轨转换拷贝工具DAC2.2

喜欢音乐的各位，可曾有过将CD中喜好的音乐曲目，拷贝收录到硬盘中随时欣赏的想法。如果有，那么请你注意以下内容：



DAC2.1小资料：

软件全称：Digital Audio COPY V2.2；

软件作者：Christoph Schmelnik <德国>；

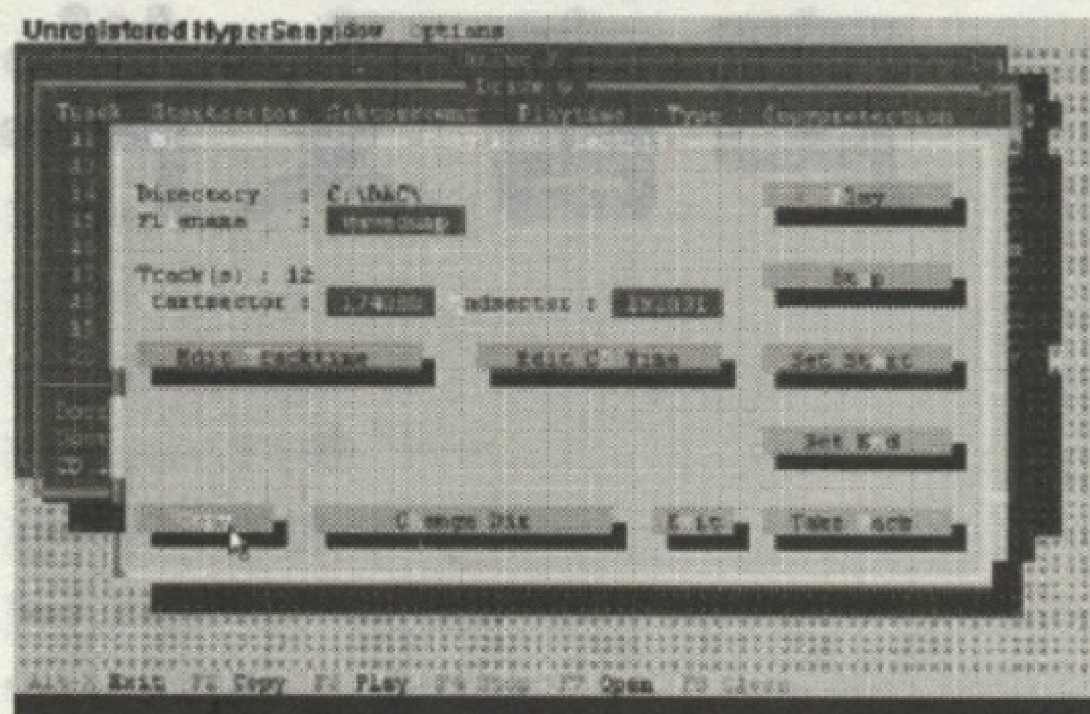
软件长度：25个文件共432K；

运行环境：DOS(推荐在WIN95的DOS窗口运行)；

软件功能：将CD盘中指定的曲目（音轨）转换为WAV音乐文件并存于硬盘中。

执行INSTALL文件(必须在软盘上安装)，将软件安装后，就可直接启动主程序DAC.EXE(其它的EXE文件也都可单独使用)，从程序启动后的界面中可十分直观地知道，CD盘中所有曲目信息，如曲目时间长度，起始和结束扇区等等。这里简要介绍一下完成转换拷贝工作的方法。

首先，利用光标键，上下移动光条，选择出要拷贝的音乐曲目，然后直接按下F2功能键，激活COPY窗口，在此窗口中可以对拷贝后的WAV文件名及存放路径进行设定，一切工作完成后，按下COPY按钮，即软件正式进行CD音乐的转换拷贝工作。从进程条中我们可以十



分清楚地取得当前工作的进度情况，稍等！即告完成。快调出录音机程序播放获得的WAV文件吧，怎么样，不赖吧！！如果播放出来效果不佳，你需要对OPTIONS菜单选项中的WAVE FORMAT(声音格式)选项中的各项参数重新进行细心地调节后，再重新执行以上的操作，一般即可解决。另外，由于音乐CD盘数据格式较特别，一般的操作系统很难支持本软件正常识别数据，所以最好在WIN95的DOS窗口中运行。希望你能喜欢这个工具。

湖北　彭刚

五、MP3播放器——WINPLAY3

如同用软解压看VCD一样，眼下最时髦的事情，莫过于用WINPLAY3听MP3音乐文件。这都应归功于MPEGLAYER3音频压缩技术，不用去管音乐是如何压出来的，还是看看它是怎样放出来的吧。

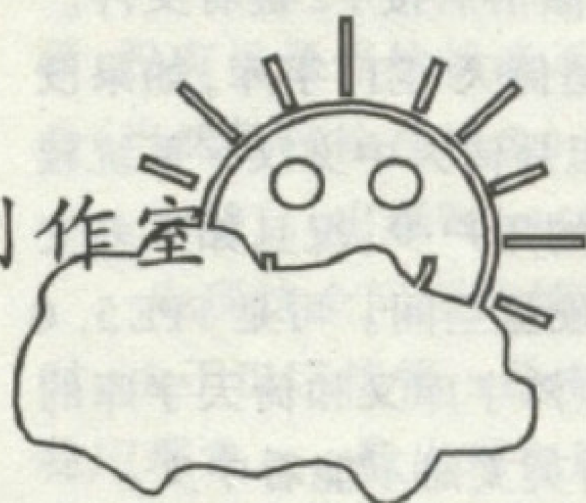
WINPLAY3是用来播放MP3文件的一个软播放器。界面被设计得朴实无华，但功能倒也强大，面板上的2个按钮需要提及一下，而其它的一看便知。有一个类似CD播放软件中开关光驱盒的按钮是用来选曲的快捷键，相当于“FILE”中的“PLAY LIST”；另一个不知是啥意思的好象是一个反着的“J”的按钮是用来显示当前播放文件的各种信息的，诸如TITLE(题目)、ARTIST(演唱者)、COMPOSER(作曲)、AUTHOR(作词)等。菜单中的“FILE”一项包括选择播放文件和PLAY LOCATION在网络选择播放文件；“OPTION”一项中主要有“OUTPUT”设置各种影响播放质量的参数，要量力而行。“PLAY OPTIONS”设置是否自动重复播放；“URL”网络上选曲的一些功能设定。

MP3虽然好听但对机器的配置要求较高，486级的用户就先暂停享用吧！

北京　山水



天骄补丁铺



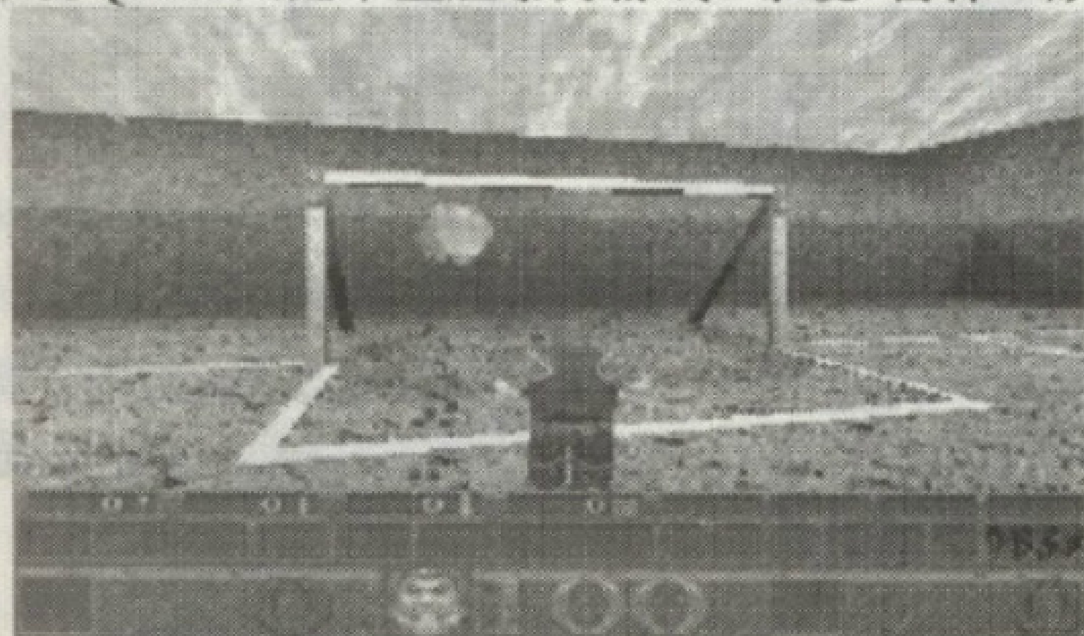


天骄创作室

各位玩友，今期小店首次开张，先向大家问个好！经常上国际互联网的朋友都知道，网上有许多关于PC GAME的资讯，其中对玩家最有实用价值的就是热门游戏的外挂资料档及游戏程序的修正档。不要小看这些东西的魔力，有时候那几百K的程序就会完全使一个游戏脱胎换骨。当然，除了一些是游戏制作公司自己公开的以外，其中的大部分都是非官方的第三者——各国玩家高手制作的，然后放在Internet上供全世界的玩友自由取用，一同分享自己的作品。不过可惜的是，由于诸多条件的限制，国内能整天泡在网上的玩家并不多。于是，本着为大众服务的宗旨，策划多时的"天骄补丁铺"终于借《大众软件》一角正式与玩家见面了。本店的服务内容是向广大Game Fans介绍一些有用又有趣的"网上极品"，并将原程序从遥远的角落download下来，附在杂志的配套磁盘中一并献给玩友们。限于三寸软盘的容量，本店的规模目前还只能维持"小本经营"，仅能够提供玩家一些K数小的程序，服务不周还请多多海涵。等到Popsoft推出配套光盘之日，也就是小店扩张改建之时。好啦好啦，闲言少叙，做生意要紧嘛。各位看倌，请往下边瞧——

一、Quake Soccer(雷神足球)

谁说Quake只是个血腥暴力游戏？谁说"雷神一族"



都是好战分子？Deathmatch的玩家们，让我们抛开屠刀，为庆祝永久的和平，一起组队来场"友谊"杯足球赛吧。不要用怀疑的目光看着我，让我们感谢Jebs、Sknny等，是他们创造了奇迹！他们所制作的Quake外挂资料档——Quake Soccer让玩家能随心所欲地在Quake世界中大踢足球，而且游戏时的感觉绝对不输于一款专门的Football game。在Deathmatch mode下允许八人连线分组对战，还提供了专业足球场及用Quake场景材质制作的特制足球场两种地图。当然，Quake Soccer的精彩之处还不止以上这些，玩家还能自由选择第一人称视角或第三人称追尾视角，打累了还可以离队跑到看台上观看一会精彩比赛。最特殊的是，Quake Soccer中飞来飞去的那个"足球"有些与众不同，它竟是……

先在你Quake游戏所在的目录下建立子目录"\QUAKE\QSOCCER"，然后将磁盘中的QSOCCER.ZIP文件解压到其下。再将QSBETA32.PAK文件改命为PAK0.PAK，随后以"QUAKE - GAME QSOCCER + MAP SOCCER"或是"QUAKE - GAME QSOCCER + MAP RUDE10"进入游戏。抬头看看有什么不同？

在游戏中键入"~"激活欺骗模式，再输入以下密码：

"IMPULSE 30"——在第一人称视角或第三人称追尾视角之间切换；

"IMPULSE 5"——切换入探察者模式(Observer mode)，即拥有"穿透"能力；

"CROSSHAIR 1"——调出"准星"功能；

"CROSSHAIR 0"——关闭"准星"功能；

此外，原来的"FLY"(飞行模式)、"NOTARGET"(隐形术)等秘技照样有效。

二、MDK Save(MDK存档工具)

继Eidos的《古墓丽影》(Tomb Raider)之后，目前最热的3D动作冒险游戏该算是Shiny公司的(下接14页)

一、Simulate ET(SIMET)

1.功用

在 FPE5.0 中,有一功能是激活后按 F2 键看文件。由于 FPE5.0 使用的中文字库是倚天(ET)字库,如果没有该字库,就不能看到中文。但是倚天中文汉字系统较金山、UCDOS、天汇等汉字系统的用户少,况且如果多安装一个汉字系统将会浪费大量硬盘空间。可是 FPE5.0 只支持倚天字库,一般的 16 点阵字库又和倚天字库的内部格式不同,造成用户只能看英文而不能看中文。

该程序就是针对这种情况专门设计,使用一般的 16 点阵字库通过转换模拟倚天字库。由于 FPE5.0 使用的倚天字库是 15 点阵,因此模拟转换时只能舍去第一横行,但这并不影响阅读。

2.命令行格式

SIMET【/LLibName】

参数/L 用来指定 16 点阵字库,默认是 C:\TWAY\FONT\GBJD16。运行后在当前目录下生成四个文件:

STDFONT.15　383400 Bytes

SPCFONT.15　14130 Bytes

SPCCSUPP.15　14130 Bytes

USERFONT.15M　0 Bytes

其中 USERFONT.15M 虽然是空文件,但是由于 FPE5.0需要有该文件,因此不能把它删除掉。还有一点就是如果安装 FPE 时没有指定目录,它默认的目录是 C:\ET3,所以要先在 C:根目录上创建一个 ET3 的目录,然后再进入该目录,才运行 SIMET,这样 FPE 才能正确查找到字库文件。

广州　陈宇翔

二、HTML2TXT

网络 WWW 浏览时,当主页中有我们所需的信息时,虽说可以利用浏览工具自身的 SAVE AS 功能将当前的主页保存在本地机器的硬盘之中,但其文件是以 HTML 格式保存的,里面含有许多我们并不需要的 HTML 控制命令字符。如果采用手工方式将这些控制字符进行删除,那将是一件艰苦、费事的活儿。当你拥有了下面将介绍的 HTML2TXT 这个小工具,那你就可以完全从繁重的手工活中解脱出来,留出更多的精力去干别的更有意义的事!HTML2TXT 是个在 DOS 环境下运行的小东西(9K),它可以十分轻松地将 HTML 文件中的有关超文本控制的内容自动去除掉,而将余下的文本内容形成新的指定文件,使用方式很简单。DOS 命令行按如下格式:

HTML2TXT <INFILE> <OUTFILE>

INFILE:要转换的 HTML 文件

OUTFILE:转换后的文本文件

湖北　彭刚

三、光盘校验程序

现在的光盘越来越多,但“萝卜快了不洗泥”,质量并非十全十美。而且就算是小心翼翼地保存,也难保不小心掉到地上,你能确定一点也没坏吗?

早就有同行看到了这些毛病,所以就出现了这类工具如:

CDD

CDTESTER

CHKCD

VCD(是 Verify Compact Disk,不是小影碟!)

以上工具各有优缺点:

象 CDD,界面第一好。有整盘扇区校验功能。可是没



有逐个文件校验，没有光驱测速，还有体积过大（80多K）。

VCD,只有文件校验,界面不好。

CDTESTER,可以测速,但没有扇区校验。

……

林林总总,大家都有缺点。于是,想把大家的优点集中起来,就产生了CDT。

我想把它开发成:CDD的界面+VCD的文件校验+CDTESTER的光驱测速+整盘扇区校验+单个目录校验+只有35K的身材+中英文界面，这是我的理想，也尽力做了。具体怎样,大家试试吧。

启动和参数：

在时下流行的汉字系统（如UCDOS，TWAY，PDOS95)下,打入CDT就可以直接进入汉字界面。如果CDT不认你的汉字系统，不好意思（大概我没见过)，打入CDT/C就可以进入汉字界面了,还有CDT/E是强制英文界面。

帮助:CDT/?

一般情况下，本系统自动检测光驱盘符，你不须加任何参数。如果你想要检测其它盘,加上盘符就行。

还有一个隐含参数，你能找到吗，自己分析一下EXE文件试试(与使用无关,你不必深究,我开玩笑)。

主菜单：

ESC就是退出,很简单(怎么先说退出？)。

第一项：

全盘文件校验，与VCD相似的功能，不过有增强，界面也好看(我认为是)。用来校验计算机光盘最合适。检查完后,出错信息在C:\CDT.LOG文件中。

第二项：

与CDD相同的整盘扇区校验,一次校验一张盘。校验VCD(小影碟)用它没错。

第三项：

选择单个目录进行校验。进入后，回车键进入选中的目录内,空格则校验选中的目录。用处:有时,你买回一张计算机光盘，只对上面的一两个软件感兴趣，别的好不好用不重要。OK,用它!

另外，当进行第三和第一项校验时，如果发现很大很费时间而又不太重要的文件时,可以直接按"S"键,放弃当前文件,继续校验下一个文件。

第四项：

测速,读5秒钟,可以测出两个参数：

5秒内总的传输速率。

5秒内达到过的最高速率。

每项都有相当于几倍光驱的显示。

常见问题解答

问题一:使用单个目录校验时,系统提示:"系统错误或盘是空的"。

出现这个问题，主要原因多半是磁盘上没有子目录,没有目录当然就谈不上选择了。所以,请检查一下磁盘(当然是被检查的盘)上有没有子目录。

问题二:出现"Divid Error"然后退出或死机。

出现这个问题的情况，大多是在汉字系统下使用时,由于汉字接管一些中断,导致2F(多路复用)出现不稳定现象。一般出现在进入CDT后,反复使用多项功能时。你可以试着修改一下配置文件试试。

问题三:Windows 95下使用的问题。

由于Windows 95近来大流行，但是因为Windows 95全权接管全部系统中断，所以本程序就无法直接操作光驱了。

因此,你可以在启动时按F8进入"Dos prompt Only",或是选关机进入MSDOS方式，或者作一个MSDOS模式ShortCut等等。

问题四:一个建议。

这实际上是一个建议：当你检测一张含有日文版软件或者Windows 95下的包含小写子目录的光盘时，请使用全盘校验。因为一些特殊磁盘存储格式的文件会被当作FAT错,但实际上没有问题。 山东 李研

四、DOS/V的替代品——DOSJ

日文游戏的玩家大概都曾经被DOS/V那繁琐的设置吓倒过吧，结果一拿到日文游戏，就翻箱倒柜地去找关于DOS/V设置的文章。其实这么复杂的设置,DOS专家都不一定能记得住，既然难记，就不要去记了。有了DOSJ这个工具,相信你会马上把DOS/V扔进垃圾堆!

DOSJ是个PD,不须安装,只要把DOSJ.ZIP解开就可以了。

至于运行嘛,更简单了,只要敲DOSJ加上回车就行了，看见一行提示了吗（当然得在DOSJ的目录底下运行,不然会提示你找不到字库)。

猜猜看DOSJ占了多少内存?272个字节!简直要赶上病毒了(不信？用MEM/C/P看)!

再找个日文游戏运行一下吧,咦,怎么没有用,是不是冒牌货？对不起,刚才忘了说DOSJ的要求了,它需要EMS,否则就会罢工,怎样获得EMS呢？在CONFIG.SYS中加入一行：

DEVICE=C:DOSEMM386.EXE RAM

当然了，DOSJ只能在DOS 6.X和WIN95的DOS模式下使用；要玩WIN下的日文游戏，还是去装个加盟或

南极星多语支撑系统吧。　　安徽　曹子康

五、DOS 目录查看工具 SM

SM 是 BenSmith 写的一个目录查看软件。

下面是它的使用方法：

SM〈目录名〉〈参数〉

如只敲 SM，则显示当前目录及其子目录下所有文件所占的实际空间和在文件分配表中占的空间。

参数：

/f:显示目录里的所有文件

/t:不显示所占空间，而显示创建时间

/dn:显示 n 层子目录

运行一下，看看你的硬盘有多少空间被浪费掉了，知道给大硬盘分区的好处了吧？　　安徽　曹子康

六、快速格式化工具 QFx

QFx 是一个快速格式化工具，其特点是：非常快。

QFx 包含两个执行文件，即 QFA.COM 和 QFB.COM，大概合计 3K 左右。为了使它的速度尽量快一些，所以没有使用循环结构，因此占用磁盘空间较大。也本想把 QFx 写成 QF d:的样子，最后决定省去空格和冒号，四键就可调出执行，这样就得为 A、B 驱各写一个版，即 QFA 和 QFB。每格式化一张磁盘约耗时 1.0-1.5 秒。它每次只能格式化一张盘，目的在于简化操作。其实在 DOS 提示符下按 F3 键回车即可重复执行上一个命令，进行多张盘的格式化。

QFx 不能在中文系统下工作（其实也可以，只不过会有乱字符），它自己就可以在西文下显示汉字提示。它不能在高密驱动器里格式化低密磁盘，盘的规格应该和磁盘驱动器一致。

QFx 的用法：

QFA(或 QFB)回车。　　山东　孔翔

七、VGB shell

本程序是为方便地使用 DOS 版 GameBoy 模拟器而设计，能很容易地调节屏幕和音量大小，改变屏幕颜色，使你的电脑变成彩色 GameBoy。

1.安装

请把你的 GameBoy 的 .GB 文件拷到同一目录下，以便 VGB 能读出目录。

系统配置：

最低需求	建议配置	最佳效果
486-33	486-66 以上	流畅运行
VGA	VESA 兼容	满屏显示
ADLIB(可无)	SB PRO 兼容	音量可调、立体声
键盘	游戏杆和鼠标	控制方便

2.使用

由于本软件操作界面类似 WINDOWS，因此用鼠标操作较方便，但测试中发现用键盘上 TAB 键切换各个窗口有时会莫名其妙锁死键盘，着实想不通为什么。

进入 VGB 后，你会看到屏幕左面紫红色菜单中显示出所有 .GB 文件，用鼠标双击或回车选择文件就能执行。若选择游戏的 CFG 文件格式错误，VGB 会自动提示删除 CFG 文件。

游戏时 VGB for DOS 的热键如下：

ALT:A 键

CTRL:B 键

LSHIFT:START 键

CAPSLOCK/Z:SELECT 键

Delete:交换游戏杆键

End:交换键盘键

F5:设置声音开关

F11:减音量

F12:加音量

ESC/F10:返回 VGB shell

VGB 屏幕顶端有三个菜单。File 菜单中的 EXIT 是退出，按 Ctrl+F4 或 ESC 也可退出。Screen 菜单中可设屏幕显示方式：NORMAL 标准；no Title 无外壳；360X144 满屏；180x144 满屏。Others 菜单中有两项：Input command line 是输入参数，详见 VGB-DOS.TXT；About Vgb shell 就是关于本软件，由于这是我的即兴之作，没有版本号之类的东西。

屏幕右下是开关声音选择框和音量调节（需 SB PRO）滚动条。

屏幕的右上是彩色调节部分。GameBoy 使用八种颜色，背景四种，前景色四种。VGB 可将其改为你喜欢的颜色并存在 CFG 文件中。

在 MODE 框中有三项：1.SYSTEM 系统默认的配色方案，即有 CFG 文件使用 CFG 文件配置，没有则是黑白色；2.Color scheme 使用配色表，这时 COLOR 框中有六种配色方案，可模仿真实 GAMEBOY 液晶显示屏的颜色，注意用右面的 backcolor 和 spritecolor 选择背景配色方案和前景（角色）配色方案；3.change color 手工配色，此时 COLOR 框中可选择前景/背景中的四色之一修改，用 backcolor 和 spritecolor 选择改背景配色方案或前景（角色）配色方案，下面的 R、G、B 滚动条是设置红、绿、蓝三种颜色的配比；按 <Default color> 按钮是恢复所有的颜色到黑白；在 <Default color> 的旁边可看到这种颜色的

预览，由于 GB 模拟器使用 64 的 3 次方色而 VGB 在文本状态只能显示 64 色，预览色不完全是游戏中看到的颜色。在 change color 模式下运行 GB 游戏时 VGB 会自动存储相应的 CFG 文件，以便下次运行时保持相同的配色方案。还有一个 L 滚动条是用来调节亮度，当存在 CFG 文件又在 Colorscheme 方式中时此项会失效。

3.后话

DOS 版 VGB 比 WINDOWS 版速度快，支持立体声声效，可调所有颜色，速度与屏幕大小无关，只是使起来不方便，因此我编了此 VGB shell。还有一些功能比如调速、GG cheatcode 等需用 Input command line 项输入，原因一是屏幕上没地方摆调速滚动条之类，二是我懒得编，三是我也不太会用这些参数。你可用 FPE5.0 修改 GB 游戏，与改 DOS 游戏一样。你是否觉得本程序与世嘉模拟器的 SMS 有些相似？因为都是用 VB FOR DOS 编的嘛。

北京　王海程

八、BAT Tool 3.2

Hi！大家好，又见面了(没见过？看看去年大众软件二月那期 DOS 百宝箱)！

首先感谢大家的支持——本软件刚在大众软件上发表不久就有朋友打电话说 BT3 有 BUG！说来惭愧，示例程序 S3 是万年历程序，其中的计算部分我是从计算机课本上抄的，没想到它是错的；有的朋友抱怨输汉字时太麻烦，错了不能改；有个朋友说 BT 与 BAT2COM 有点不兼容。

对于第一个问题很容易改正；第三个问题可能是 BAT2COM 的问题；第二个问题用 INPUT 文件的方法解决。

言归正传，BT 是个批处理增强程序，它可使你的批处理可以显示汉字、有丰富的颜色、奏音乐、键盘输入……作出漂亮的安装程序。具体用法可以看 BT 说明：输入 BT/？再选第一项就能看到中文说明，这部分我用汇编语言重编过，因此显示速度比上一版快多了；你也可以选第二项输出到 BT.DOC 文件中再用打印机打出来。再看看四个范例软件你应该能明白 BTE 怎么用。下面我用实例介绍一下怎样在批处理英文环境下显示中文及图像：首先用 WINDOWS 中的画笔画一幅画，画面不要太大，存成黑白 BMP 格式，然后退回 DOS 后进入中文系统（如 UCDOS 等)，用 EDIT 编辑一个文件，内容是你所要用的汉字，一个汉字一行，若有图则在第一行加上/P:filename.bmp。退出后在 DOS 下输入：

BT TEST /L:LIST /I:TEST /F(若没有图则不加/F 较好)

这时生成了 TEST.COM。退出中文系统，运行 TEST，再进入 EDIT(最好是 PWIN95 中的 EDIT，因为它的边框不会变花，而且能同时编辑几个文件)编辑文件 LIST，这时你能看到那幅画和汉字，把其它多余字删除，在每行首加上 DOS 命令 ECHO，在第一行加上 TEST 以调用 TEST.COM，存盘为 1.BAT，以后在英文 DOS 运行 1.BAT 就能显示所需的汉字和图像了。怎么样？太麻烦？比 3.0 版已经好多了。再有，这是最后一个版本，因为有朋友说“都 WINDOWS95 时代了还用批处理！”“你怎不编点有用的程序，比如象 FPE6.0”……因此我在 3.0 版中所说的“雄心壮志”不能实现了。

北京　王海程

九、音量调节器 SBVOL

不知你是否与我一样有个廉价声卡，DOS 中调音量很不方便，有些著名的声卡甚至把 DOS 版的调音量程序省略了——我的一个朋友不得不因此在玩游戏前先进入 WINDOWS 调音量。也许你也有一个不错的有源音箱，但无法分别调节音乐和音效的比例。

我这个用 VB FOR DOS 编的小程序支持所有 SB PRO 兼容卡(大多数卡都是 SB PRO 兼容卡)主音量(Master)、MIDI 合成器、数字音效(WAVE)、线路输入(Line in)的双声道八级音量调节和话筒(Microphone)四级音量调节。进入 SBVOL 后可见到这些调节滚动条，SBVOL 的界面类似 WINDOWS，使用 TAB 键、SHIFT-TAB 和光标键修改，当然最好用鼠标操作。

在屏幕右边的选择框内可选择输入设备（Mic、CD AUDIO、line in 等)。input filter 选择框是选择是否用输入滤波器，3.2k(8.8kHz)选择框选用哪个滤波器。我这个程序是按 CREATIVE 的 SB PRO 标准编的，但现在的声卡录音功能都比 SB PRO 强多了，因此这三项可能不管用。

当设定满意后按 SAVE 按钮存到 C:\ SBVOL.INI 中，在 AUTOEXEC.BAT 的最后一行加上 SBVOL/L 就能在每次开机时自动调节音量了。SBVOL/？可看到简单的帮助，但当退出时……这是什么？病毒？开个玩笑，打 CLS 就成了，不过我很喜欢那种颜色的笑脸。

在 WINDOWS95 中运行程序可能会出些毛病或失效，这是因为 WIN95 是多任务的，但声卡只有一个。还是用 WIN95 自带的音量调节吧。象“金庸群侠传”之类的游戏自动将音量初始为最大，想调音量可用 GW PRO 的 SHELL 功能返回 DOS，执行 SBVOL，再打 EXIT 返回即可。

北京　王海程

架设自己的BBS站(五)

——外部程序、游戏架设要领(1)

北京　River Pan

在前面章节中，笔者曾给大家介绍的"蓝波快信"、"DOORWAY"等程序，都是供BBS系统使用的外部程序。外部程序也包括一些游戏，如目前风行各站的"星际迷航"，不仅可与电脑组成的敌人对抗，还可与加入此游戏的用户作战。在整个星际旅行中，通过与各个星球做买卖及对外作战、掠夺，您可能成为"宇宙之王"；当然好事不会天天有，一败涂地的结局也许会光顾到您的头上。一些外部游戏，如TRADEWAR(星际贸易战)、Yankee WAR(北美贸易战)、BARONS(城堡男爵)、COMBAT(F-15)、JET-COMBAT(F-16)等等，由于它们提供的都是英文讯息或英文菜单，所以一般的USER都不容易玩得起劲！而前面所说的"星际迷航"，正是因为有热心的站长对其加以汉化才流行开来。原打算给读者朋友逐一介绍目前国内流行的外部游戏(前文也在做了)，但"给人鱼吃不如教他钓鱼方法"，所以本文试着把在RA中架设外部程序的要领阐述得尽可能完整些，以使读者朋友能够举一反三，自己动手架设一些外部程序。

一、RA调用外部程序的两个菜单命令

本刊上期在介绍安装蓝波快信时，曾提到RA的两个菜单命令：TYPE 7和TYPE 15。能掌握好这两个命令的用法，基本上您就可以比较轻松地在您的BBS上挂接各种外部程序了。

在RA的目录中，键入RACONFIG，选择Manager中的Menus，进入菜单编辑状态。在Action中，您可发现RA把菜单命令分成几个组，而我们现在需要的，就是倒数第二组"External-Door, exits"了。这一组中的两个菜单命令，就是下文要说到的TYPE 7(7 Execate sub-program)和TYPE 15(Exitwith errorlevel)。

1.TYPE 7的用法

(1)Optdata <命令行>[运行参数]

TYPE 7的功能是让您在RA中运行一些DOS下的应用程序，比如上文提到的"蓝波快信"。当RA以这种方式调用外部程序时，自身并不撤出内存，并且可以配合以下的运行参数以达到最佳使用效果。

(2)运行参数详解

以下这些运行参数，在您运行指定的外部程序时，都会自动转换为相对应的意义及功能值。

*A：将USER的笔名写到外部程序运行数据文件(DORINFO1.DEF)中的USER姓名栏中。若USER没有设定笔名，则以原真实ID取代之。

*B：USER联机速率，以bps为单位。

*C：COMMAND.COM所在的完整路径及文件名。

*D：强制RA产生一个外部程序运行数据文件。

*F：USER的ID全名中的第一个字(Frist Name)。

*G：USER目前的ANSI模式，0表示关闭，1表示打开。

*H：启动通讯端口。一些外部程序运行时，需打开本功能。

*L：USER的ID全名中的最后一个字(LastName)。

*M：启动内存切换功能。如果系统有剩余的EMS/XMS，甚至硬盘空间时，RA都会自动侦测其可用大小，将自身写进去，而只在基本内存中保留约3K的内容。以这种方式，RA就能空出足够多的基本内存供外部程序使用。在这个转换过程中，可能需要使用几秒钟的时间。即使转换不成功，只要基本内存够用，还是依然可以调用该外部程序。

*N：目前USER使用的线号。

*O：联机速率锁定。由于一些外部程序不支持USER联机时的实际速率，必须用本参数来锁定联机速率。

＊P:目前使用的通讯端口代号(1－8)

＊Q: 若您在 RACONFIG 中的 MODEM 选项的 OPTIONS 设置项目中,将"LOCK"(锁定联机速率)功能置为 YES 的话,则此参数将会转为所设置的 LOCK SPEED,否则是象＊B一样的实际联机速率。

＊R:USER 在用户数据库中的记录编号。

＊S <文件名称>:在指定的<文件名称>中,您可以填入 RA 的一些隐藏控制代码,如^FA、^FK 等等, RA 在运行外部程序时, 会在 RA 所在的系统路径中寻找<文件名称> .RAT 这个文件,将这个文件中的控制代码转换成相应的功能值后,再写回系统路径中。

＊T:本次联机的可用剩余时间(以分钟计算)。

＊U <指定字符串>:在<指定字符串>中, 您可以写入 USER 目前正在做什么事,如"蓝波快信"、"时间银行"等等。要注意的是,这个字符串不能超过 10 个字节。当其他用户使用 TYPE 52"看看其它线上有什么人"时,就会在状态栏中出现<指定字符串>。

＊X:产生一个名为 TAGLIST.RA 的文本文件,并将此文件放在 EXITINFO.BBS 所在的路径下。TAGLIST.RA 的内容即为目前 USER 所有标记过文件的名称列表。

＊Y:USER 所设置的化名。

＊Z:在 DOOR.SYS 中特别标记一个"使用者是否使用 RIP 功能"的旗标(FLAG)。一些早期的外部程序在读取 DOOR.SYS 时可能无法识别这个旗标。

＊!:在 USER 运行外部程序期间,不扣除其可用联机剩余时间。

＊#:通常,如果 USER 呼叫站长交谈时,站长没有回应,则在站长的屏幕下端显示"Want Chat(欲交谈)"的指示信息。本参数则是把这个功能关掉。

＊0:目前所在文件区的完整路径。

＊1:目前所在信区的编号。

(3)实例

(a) Optdata: ＊C/C\BBS\RA\DOOR\PLAN1.BAT ＊M＊U

星际迷航运行\ BBS\ RA\ DOOR\ PLAN 下的 PLAN1.BAT(以 COMMAND.COM/C)来启动,打开内存切换功能并打开指定字符串功能。

(b) Optdata: ＊C/C\BBS\RA\DOORWAY.BAT.BAT ＊N＊M＊!＊U

远程控制以 COMMAND.COM/ C 来启动 DOORWAY.BAT 这个批文件,传递使用线号,打开内存切换功能,不计时间并打开指定字串功能。

除了上述运行参数外,RA 还会在运行外部程序前产生两个相关的外部程序运行数据文件,即前面提到的 DORINFO1.DEF 和 DOOR.SYS,以及 EXITINFO.BBS。在运行完外部程序后, 凭借这几个文件, 安全地回到 BBS 主系统中。

(4)外部程序数据文件格式说明

(a) DORINFOX.DEF

说明: DORINFOX.DEF 是一个外部程序运行时,由 RA 产生的数据文件,其中,"X"代表运行时的线号。

例如,在 NODE1 运行 TYPE 7 或 TYPE 15 时,就会产生 DORINFO1.DEF 这个文件。

DORINFOX.DEF 一共 12 行,表示的意思分别如下:

第一行:系统名称(即您的站名)。

第二行:站长 ID 的 Frist Name。

第三行:站长 ID 的 Last Name。

第四行: 通讯端口代号(COM1－COM8, COM0 表示本地测试上线)。

第五行: 通讯端口的设置情况。在联机速率后面紧跟着"BAUD"(如果联机双方使用 MNP 模式联机时,则"BAUD"改为"BAUDR"),再就是奇偶校验为 N,数据位为 8,停止位为 1。

第六行:保留,通常为 0。

第七行:用户 ID 的 Frist Name。

第八行:用户 ID 的 Last Name。

第九行:用户的拨来地点。

第十行:用户的终端模拟模式。(0 代表 ASCII,1 代表 ANSI,2 代表 AVATAR)

第十一行:用户的等级。

第十二行:用户的剩余联机时间,以分钟计算。

例如本站生成的 DORINFO1.DEF 的内容如下, 以 River Pan 为测试用户:

＝＝CUT＝＝

PARADISE BBS

RIVER

PAN

COM1

33600BAUD－R,N,8,1

0

RIVER

PAN

北京市海淀区太平路 50 号,邮政编码:100039

1

65535

1440

＝＝CUT＝＝

网络闲话

——透过INTERNET的思考(二)

北京　一兵

网络人格——从聊天房谈起

目前网络中除了E-mail和WWW这些交流方式以外,网上即时聊天(Chat On-line)也蔚然成风。由于语言的障碍,不精通英文的同胞,只好在华人圈里交流了。

中国的宝岛台湾在Internet资源开发和利用上已经走到了前列。目前台湾的聊天房多如牛毛,甚至许多个人也开了此类的Chat。由于四通利方等多内码中文平台的帮助,加之两岸一家的文化渊源,Internet的聊天房倒率先起到了两岸三通的作用。国内象中网的聊天室和一些被ISP兼并的BBS站也是聊天的佳地。许多人通过网上聊天结成了网友,有的甚至在现实中也成了要好的朋友。不但是人与人之间沟通交流的又一途径,而且为那些在人前待人接物能力不强的朋友提供了一个放开练习的好场所。

可是笔者注意到,网上聊天的内容许多是空洞无物的,经常出现在屏幕上的是"你好,哪儿来?是学生吗?住在哪里?几岁啦?"之类。这只是个交流的雏形而已。记得有一幅漫画,画着一只可爱的公狗坐在计算机前敲打着键盘,另一只可爱的母狗(大概是他妻子吧)疑惑地看着他,公狗说"在网上,没人知道你是一条狗"。此漫画虽有些值得商榷的地方,但是却道出了一个事实:Internet上,人人平等。无论你是财大气粗的大财团的站点,还是一个中学生自己的网页,无论你是资深的电脑高手,还是连拼音都打不全的毛头小子,大家都是平等的。在聊天室中,这一点也有所体现。无论你平时多么害羞多么腼腆,无论你是美是丑,也无论你是多么的失意多么的不受人重视,这里没有以貌取人,没有学历限制,这里只有你的朋友,有你的独立的网中人格。

虽然这种形式打破了传统的书信、电话等交流方式,但是,由于目前国内ISP收费不低,而且还要同时支付电话费用,所以如果缠绵于聊天室中却又言之无物的话,好事也就变成坏事了。

笔者一直提倡,在网上聊天要有所得,毕竟不是为了耗时耗钱而去的。一友人曾问我,何以他在聊天时无甚话可说,而且别人也不太理他。其实,许多事情都是这样,要想聊好天,功夫在网外。一方面要有较快的打字速度,以适应需要,另一方面还要培养自己讲话的艺术。学生以学业为重,可以在聊天时与同学一起探讨学习方面的事。而我辈也应该多重视中华五千年文化的熏陶,所谓"琴棋书画诗花酒",达到言之有物、言之有情的地步。以先进的网络作为载体,宏扬中华文化之精粹,方是我辈之责任。

不过,话又说回来了,现在许多人不愿意活得那么"累"。但是网中聊天的最可怕之处在于它同游戏一样使人上瘾,使人欲罢不能。更糟糕的是,网上突破了时空的限制,笔者一日与一人聊得兴起,又是一个通宵未眠,而对方精神矍烁,令我佩服,一问方知身在加拿大也。

再让我们来算一笔帐,如果每天上网四小时聊天(此等数目很普遍),每小时ISP收费加电话费按25元计,那么一天就是一百元。这一百元中,我们真正在利用网络的时间有多少呢?以笔者的头脑反映速度和打字速度(100字/分)粗算过,还不到5%,也就是说花了一百元只得到了五元的回报,其效率可想而知。况且网上聊天与普通游戏不同的地方在于,它根本就没有结束的时候,这一点与MUD有些相似。

网友

"在家靠父母,出门靠朋友",这句流传了千载的话语,到了如今的信息社会,又有了新的含义。计算机网络的出现,凭借着它神奇的速度,全世界的覆盖范围,使人们的交流手段发生了根本的变化。所以,朋友这个词,又被增加了新的外延;朋友的家族,又添人了新的成员——网友。顾名思义,网友就是网中的朋友,或者是通过网络认识的朋友。在《新华字典》里是这样解释朋友的:彼此友好的人。而在古龙先生笔下的朋友,是豪气干云,肝胆相照的武林侠客;在罗贯中先生的《三国演义》中,刘关张兄弟,是义薄云天,建功立业的乱世英雄;在臧天

朔的《朋友》里，包含的是一份期盼，一片祝福；在毛阿敏的《思念》中，倾诉的是一种别离，一丝牵挂……

“天各一边，书信连年，念着对方的名字，一遍又一遍”，高枫在歌中表达的，正是这种新的人际关系的写照。他们早已在另一个网中世界里突破时空的障碍，真实地交流着思想，表达着情感；而他们的肉体，依然在现实的世界中，兴奋地坐在电脑前，指间流动着祝福，网上传递着思念。

这不禁让我想起了另一种朋友：笔友。两地分离，鸿雁传书。笔友是一种美，美在那一份期盼，每一封信都洋溢着生活的希望，每一封信都饱含着遥远的祝福。从古时飞马驿站，到现代的特快专递，虽然传递的速度在不断地加快，可是所有的笔友们，依然陶醉在那份等待和期盼之中，陶醉在那精巧的信签，清秀的笔体，温馨的话语……

然而，随着计算机网络技术的发展，及时地、快速地、信息量无限地传输，使人与人之间的交流，产生了新的变化。

网友，也是一种美，那是瞬间传递的感觉，体验着刹那间的会许；那是足不出户而交友天下的窃喜；那是E-mail里道不尽的相思；那是ICQ中神秘的二人天地；那是NetMeeting中图文声的并茂；那是讨论板上的尖刻或赞许。网友也是一种美，那是突破时空障碍的惊喜，那是刹那间精神的交会和网中极速的传递，那是另一个没有国境、没有地域的世界，那是另一个没有空间、让时间停留的童话。

从大学校园到网络公司，从BBS到Internet，从电子邮件到新闻讨论组，从留言板到线上聊天室，网友无所不在，就象奥运五环一样，将世界紧紧地联系在一起。好的网友，是一种安慰，在情绪低落时，给予鼓励；好的网友，是一种帮助，在无知的岸边，偶然拾起闪光的海贝；好的网友，是难寻的知音，通过这神奇的载体，聆听着高山流水；好的网友，是值得敬佩的对手，敏捷的应对，相互争持却相互赞许。见不到心怡的网友，会焦急不安；遇上了不速之客，会烦燥无比。真实的情绪，就象真实的朋友一样，在网中，除了交流的方式不同，网友们也一样有七情六欲。网友，他不会和你有现实中的利益冲突，所以，他的友情更显得珍贵无比。有了网络，我们会感到，生活又增加了乐趣；有了网友，我们会觉得世界又张开了它的手臂。

网聚

第二届“大众软件奖”的抽奖仪式上，我听到了一些熟悉的名字，他们是本刊的特约作者。只见其文，未见其人，而这次盛会，给予了我一个难得的机会。一直到现在，庞大老弟还在不断地用E-mail和我联系，我庆幸又多了一个朋友。

网聚，把原本在网中世界的网友们，拉进了现实的生活，使他们相识、相知，进而成为现实生活中的朋友。那些本已熟悉的ID(网中的代号)，那些早已心怡的网友，如今活生生地站在面前，那份感觉，不亚于追星族般的惊喜。有些人，在网中才华横溢，而在现实中却不善交际。我庆幸有网络这个工具，使我先一步对高人有了了解，否则肯定会在现实中失之交臂(虽然我不是个以貌取人的人)。正象埋在沙中的美玉，网络早已为我们吹尽了那层隔阂。我很羡慕经常可以网聚的网友们。我的机会是不多的，因为网友大多在国外。可是我又何尝不在幻想，幻想着心怡的网友突然出现在面前；幻想着相知的网友，突然打来电话，让我到机场去接。于是，我便开始怪罪，怪罪这该死的网络何以突破了地域之限，使我能自如地交到国外的网友而却不能在现实中见面；于是我便开始自我解嘲，既然我已通过这种崭新的方式结交了网友，既然我已在另一个网中世界有了相知的朋友，又何必再用古老的方式，在这现实的世界中去圆那个网中的梦？然而我却摆脱不了那份幻想，希望有一天，真的能和国外的见不到面的网友聚在一起，纵酒狂歌，抒怀畅谈，亦不负我网中多日的遨游。

这正如恋爱与婚姻一样。恋爱，那份朦胧与浪漫，那份甜蜜与期盼，令多少人陶醉过。而婚姻，那份甘醇与平和，那份相知与相伴，又是无数恋爱者心知的归宿。她们是无法相互替代的，就象网中的网友和现实的网聚一样。

我只有祝福那些能够网聚的网友，祝福他们成为真正的朋友。而我，在网中却又平添了几分苦涩。可能今生也见不到的好友，却又彼此如此地了解和相惜，一个永远做不完的美梦，一个真正的世外桃源，又何尝不是一种美呢？

网情

就在我写这篇小文即将至尾声的时候，我那宝贝的WIN95死机了，当我再次启动时，那可爱的写字板中的文件竟变成了零字节！

倾注我的情感的小文件，竟是那么的脆弱。这不禁让我十分沮丧。我将这个倒霉的消息留在了我的留言板上，不到一小时，收到了许多来自国内外的网友的安慰，这使我很感动。那个另外的世界里，确实有着人间同样的真情，有着同样的友爱。

繁忙的人们劳累了一天，喧闹的都市归于沉静，就

在万籁俱寂的夜里，就在现实的人们早已安睡的夜里，另一个世界——网中世界，却正在安静而又热闹地活跃着。不同的专业，不同的工作，使人们掩盖了许多闪光的东西，忘却了童年天真的笑脸。而在网中，网友们正在切磋着早已生疏的曾经痴迷的业余爱好，或是结伴到围棋Server上来一场温文而雅的手谈，或是相约在聊天室中吟诗作对，有的正在相互请教着电脑的有关知识，有的正在GameServer上杀得昏天黑地，有的正思索着如何回答讨论组中尖锐的话题，有的正在为收到网友幽默的来信而忍俊不已。

进入自己熟悉的聊天室，打入那熟悉的ID，一片热情的问候声，会一扫白天工作中的不快，一个新奇的话题，会回忆起儿时美好的时光。

网中如世事，也有阴晴圆缺，也有悲欢离合。有的人看得淡，每天都愿意换一个ID，在网中到处游荡，为了猎奇，也为了行侠仗义；有的人看得很重，在网中世界，严肃地捍卫着自己的网络人格，苦苦挽留住每一次网中的缘份。有的人象大侠，博学心谦，待人平和而多礼；有的人象斗士，恃才放旷，见人就要比一比；有的人象隐士，偶然一现，语出惊人，随后很长时间不见踪迹；有的人象天真的孩童，啥事都要问个为什么，经常露出微笑的表情（表情符号）；而有的人白天象君子淑女，一到夜晚在网中，粗话陋语，几近变态，发泄着自己。网中也是公共场所，也需要有网中的礼仪。然而无论如何，不管是性格迥异，还是始终如一，每一个人在网中，都在演绎着另一个自己。

不知对方的真实名姓，不知对方家住哪里，可是每一个ID，代表着一个活生生的人，一个既真实又虚幻的名字，一个早已心怡的形象。无论怎样的世界，也无法同网中的世界相比，我可以自豪地说，在网中，我的朋友在东京、在温哥华、在纽约、在回归的香港、在宝岛台湾……。"海内存知己，天涯若比邻"，在MUD中新拜的那个师傅，在E-mail中新学来的JAVA特技，在留言板中新题的那首打油诗，在聊天室中新结识的那个神秘的ID，这一切，使我已深深迷恋着那个世界。既然出现了，不可能被代替，既然拥有了，又怎忍失去？

网络，已成为网友们生命的一部分，每天回家打开电脑，就会融进Alice的那个仙境。我一直认为，网络已成为我生活不可或缺的工具，而我的一位朋友则说，他已把网络看作一种艺术。指间顺着键盘流动的是现实的思想，串口沿着网线传递的是0、1的数据。这是一片神奇的土地，一个没有泥土的却有"泥巴"的世界。

春日江水，鸭知冷暖。要识庐山真面目，还需身在庐山中。爱电脑的朋友，迟早有一天，你也会进入这个世界，你也会拥有自己的网友，会有自己的网聚，会体验到难舍的网情。♬

新增BBS站列表

省	站名	站台地点	站台电话	站长大名	开放时间
上海市	Star Sea	上海	021-62454668	Jiang Ying	13:00-22:30
上海市	Little Boy	上海	021-56094985	Jackey Chen	24小时
江苏省	兜风站 JOYRIDE BBS	南京	025-3430909	Feng Ni	24小时
浙江省	云风天翼	嘉兴	0573-2081209	Jame Huang	6:00-18:30
浙江省	玛丽世界	杭州	0571-5027211	Herry Li	14:00-21:30
湖南省	NEWORLD BBS	长沙	0731-5514780	Dan Deng	24小时
贵州省	先风电子信息站	凯里	0855-231214	Ai Ze Yuan	24小时



和天气一样，今年暑期玩家升级的热度同样是非凡的。由于带有MMX功能的各种奔腾级处理器大量涌入市场，今年大家的选择余地格外地大。特别是英特尔带动的降价风，更使那些处理能力处于巅峰的CPU与我们不再遥远：截至到我收稿的时候，Pentium 200 MMX的价格是2300元人民币；虽然AMD K6 PR233的价格由于某种原因一直高居不下，但根据AMD公司自己的最新报价，它最终还是会降至与P55C200在同一价格水平线上。刨除市场波动和人为炒卖的因素，相信不久以后二者都会稳定在2000元左右(去年同期这个价格只能买一块P54C133)。

这么"酷"的CPU卖这么公道的价钱还有什么话可说，我身边的朋友，包括我自己在内，最终都把目光投向了这两种处理器。然而主板上只有一个Socket 7插座，它们之间的抉择成了最大的难事。为了不使自己的投资变成"冤枉钱"，一段时间以来，我一直在琢磨这两种CPU，经过阅读资料和实际测试，终于对它们的性能和特点都有了一定了解。下面便把我的一些心得体会写在这里，供与我有同样踌躇的朋友们参考。

一、整体设计

K6 PR233内置880万个晶体管，是目前设计最为复杂的处理器。它采用0.35微米五层硅片工艺和创新的C4倒装片技术。

K6 PR233采用了AMD最先进的RISC86超标量结构，拥有7个平行执行单元，每个周期可同时发出6条指令；处理器内置64位数据总线、64KB一级高速缓存(32KB指令高速缓存、32KB数据高速缓存)；同时具备多重X86指令解码、乱序指令执行、寄存器重新命名、两级动态分支指令预测、MMX拓展指令集等功能。"RISC86超标量结构"是指处理器预先将X86指令译码，使之成为较简单、长度固定的RISC86指令再执行。所谓的"同时发出6条指令"，是指同时发出6条RISC86指令。这样的设计在保持了与X86指令集二进制兼容的前提下，大大提高了系统的处理能力。

与K6 PR233的种种创新相比，Pentium 200 MMX(P55C)的设计传统得多。它仍然沿用了P54C的主体结构：每个周期执行两条指令，单级分支预测功能。所不同的是P55C的一级高速缓存增加为32KB，并增加了MMX指令集和专门为它使用的8个64位寄存器。表一为AMD K6 PR233与Intel Pentium 200 MMX整体性能的比较。

表一

处理器特色	AMD K6 PR233	Intel Pentium 200 MMX
超标量结构	有	有
单周期指令数	6条	2条
预测执行	有	没有
乱序执行	有	没有
寄存器重新命名	有	没有
X86指令级	没有	有
X86译码器	有	有
分支预测	有	有
高级二级分支预测	有	没有
分支预测准确率	95%	80%
MMX指令集	有	有
80位浮点单元	有	有
一级指令数据高速缓存	32KB+32KB	16KB+16KB
插座种类	Socket 7	Socket 7
总线速度	66MHz	66MHz
总线宽度	64位	64位
最高频带	528Mbps	528Mbps

在主频相当的情况下，两种处理器单周期所能执行的指令数便成了性能较量的关键。虽然一个号称可以执行6条，一个只可以执行两条，但我们并没有看见二者

之间的性能呈现 6:2 的局面。一个主要的原因就是 P55C 内置了 X86 指令级,因而不用在译码等工作上花去大量的时间,也就是说,他的每条指令可能要比 RISC86 结构下 K6 的每条指令效能更高一些。

综合各种因素,可以看出 K6 PR233 的结构确实优于 Pentium200 MMX 的设计,但究竟好多少还要具体看实际软件的运行情况。

二、整数运算性能

作为目前个人电脑上最常用的数值处理方法,整数计算是标志 CPU运行能力的最重要技术指标。绝大多数测试软件都是基于它来编写的。AMD的技术人员正是持着这种认识和观点来设计 K6 处理器的。所以,今天摆在我们眼前的 K6,整数性能几乎可以用无与伦比来形容,它刷新了很多项测试记录,其中的相当一部分还是大幅上升。

Pentium 系列的整数性能在众多第五代、第六代 CPU 上市之后,优势已经不复存在。但得益于本身良好的设计和软件商特意的优化,它在这一领域实际并未处于下风。Pentium200 MMX 由于增加了 16KB 缓存,性能又在 P54C200 的基础是有了 15%左右的提高(这种提高并非针对 MMX 介入的程序,而是运行所有程序的时候)。

测试使用的软件包括 SPEED 200、SYSMARK32、WINBENCH97、WINSTONE97;考虑到大家实际的操作环境,系统选为 WIN95;测试用的机器均为 TX 芯片组的主板,512KB 缓存,32MbSDRAM,MGA Mystique 2MB 显示卡。表二是通过各种测试项目对 AMD K6 PR233 和 Intel Pentium 200 MMX 的比较。

表 二

测试项目	AMD K6 PR233	Intel Pentium 200MMX
SPEED 200	2369	1311.73
ZD CPU M32	546	440
BUSINESS WINSTONE 97	74.2	49
SYSMARK 32	212	196
桌面图形	210	200
桌面出版	200	197
桌面演示	216	201
字处理	220	210
电子表格	199	189
数据库	208	192

虽然二者在某些测试中的差距很明显,但测试毕竟是测试,由于通常使用的是简单、重复的指令,所以难免有失偏颇。在实际运行各种应用程序的情况下,二者之间的差距被大大缩小了。

三、浮点运算性能

浮点运算虽然并不是最常用的数据处理方法,但由于它在计算速度上的优势,所以在 3D 图形处理方面应用的很广泛。特别是今天的很多三维游戏中,为了提高游戏的速度,设计者大量地使用了浮点算法来处理各种数据,更使这项指标成为玩家们关注的焦点。

浮点运算能力强,一直是英特尔处理器的一个大特色。Pentium200 MMX 继续保持了这种强劲的势头,以 SPEED200 的浮点测试为例,它的成绩为 4012.61。

AMD 在浮点处理方面的研究曾经是世界上先进的,它们早在 1979年就曾经推出过世界上第一块浮点指针协处理器,代号为“AMD9511”。但后来由于设计思想的变迁,它们渐渐放慢了这方面的研究,并最终被英特尔赶上、超过。到了 Pentium级的产品,AMD 在这方面的性能已经被对手落下了很远。眼见浮点运算“日渐密集”,AMD 只得重新开始重视这项设计。虽然 K6 PR233 的浮点性能距 P55C200尚有一些差距,但比起 K5 已经有了很大的提高。K6 PR233 的 SPEED 200 浮点测试成绩为 3755。

四、MMX 性能

MMX 是今天最热门的技术,它可以使电脑的多媒体处理能力大大提高。

简而言之,MMX 技术的实质是一种“单指令流,多数据流”数据处理方式(SIMD)。它允许 CPU 同时对 2、4、甚至是 8 个数据进行并行处理,而丝毫不会影响系统的速度。这种结构的实质与超标量很类似,只不过后者是“多指令流,单数据流”而已。两者的目的都在于增加一个指令周期内 CPU 完成的工作量。在以往的 Pentium 级 CPU 中,处理器所使用的寄存器只有 32 位,并且不允许多条指令并行操作。而在 MMX结构的 CPU 中,增加了若干个 64 位寄存器,允许处理器同时放入两条 32 位或 4 条 16 位、乃至于 8 条 8 位指令同时并行处理,这样的设计可以大大提高 CPU 的执行效率。MMX 甚至可以把 80 位浮点单元中的 64 位作为自己的寄存器使用,同时还摒弃了浮点单元访问浮点寄存器时所用的基于堆栈的笨拙结构,允许 MMX 指令直接访问所有的 MMX 寄存器。INTEL 的 MMX 指令集总共包括了 57 条指令。

P55C 处理器拥有 8 个 64 位寄存器,每个指令周期可以运行一条 MMX 指令。在 PentiumⅡ 被广泛推向市场之前,Pentium200 MMX 无疑是 MMX 消费领域的最具诱惑力的产品。在运行了 SEGA 最新发行的《电脑战机》PC MMX 版之后,我真的不由为 MMX 的伟力所震撼:

640×480的64K色画面，丰富细腻的POLYGON以及透视、光源等逼真的特技效果，你已经很难相信这是一款PC上的游戏。正如SEGA在自己主页上说的那样:《电脑战机》PC版的移植并不是以“土星”版为基础的，它是“街机”版的再现。要知道,《电脑战机》这款在日本街机榜一直位列三甲、高居不下的游戏可是用了两块MODEL2基板!

AMD很幸运，它和英特尔很早便达成了可以使用MMX技术的协议。它被顺利地加入到K6中。K6PR233确实可以执行MMX指令,但直言不讳地讲,它的执行效能不如P55C200好。K6在一个时钟周期内也只能执行一条MMX指令,这样它的RISC超标量结构等于没起任何作用。另外,K6虽然号称保持了与X86指令的二进制兼容,但在运行一些MMX程序的时候,仍然无法顺利通过。这已经不仅仅是软件商做的某种简单的屏蔽,而是在程序中实实在在地存在某些无法通用的结构。以上述的《电脑战机》为例，K6用户根本无法通过修改程序中的某个屏蔽代码来达到运行程序的目的。而必须要到SEGA的主页上下载一个补丁文件来方可玩到这个游戏。表三为AMD K6 PR233和Intel Pentium 200 MMX的MMX性能的比较。

表 三

Intel Medal Benchark	K6 PR233	Intel Pentium 200 MMX
音频	281.36	337.15
视频	338.38	281.2
图形	698.55	744.99
三维图形	135.16	163.61
总评	254.41	262.59

五、结语

两种处理器可谓各有千秋,K6的整数处理能力明显高出对手一筹;而Pentium 200MMX在浮点运算和MMX执行效能方面又让前者望尘莫及。究竟选择哪一种处理器,玩家还要根据自己的实际需要出发。在追求速度的同时,不要忘记兼容性等其他也很重要的考虑因素。2000元,毕竟不是一个小数目,不一定要物超所值,但一定要物有所值。♬

(上接31页)毛病找漏洞,然后无限夸大并大肆宣传,在NSP技术还未成熟的情况下就匆忙推出,肯定会搬起石头砸自己的脚，这也许是INTEL最不希望看到的——INTEL在经历了“PENTIUM浮点风波”之后再也不想给自己找麻烦了。不过人们看到INTEL在宣布放弃NSP之后正在向PENTIUM芯片中添加MMX。它可以借助MMX的57条多媒体指令将自己的声音、视频、图形处理能力大幅度提高。同时INTEL还推出了性能更高的主逻辑芯片集TRITON Ⅱ,并与昆腾联合制定了ATA/IDE最新标准ULTRA DMA/33,将硬盘数据传输率提高了一倍,此外INTEL还积极介入DVD标准的制订，使DVD能成为将来PC机的标准外存储设备。这一切都表明INTEL并未真正放弃NSP计划，它正在为NSP扫清硬件障碍，使NSP技术水到渠成，在它发布之日就以成熟的面貌一炮打响,不会成为众矢之的,同时也让众多的PC制造商能够欣然接受。有人预测NSP标准将会在一年之内推出，并在两到三年内成为PC厂商和用户普遍接受的标准。希望INTEL和MICROSOFT不会使大家失望。

我们曾经希望汉卡回归硬盘,现在这已经成为了现实;我们很多人现在正借助软件摆脱解压卡，这已经成为了一种潮流—能用软件完成的就不通过硬件去实现。NSP技术顺应了这种潮流,它使更多的硬卡变成软件，使我们更方便更经济地领略到多媒体的魅力。NSP技术有INTEL和MICROSOFT的支持应该是不会失败的。当你用NSP看电视、听音乐、放影碟、发传真、打电话，畅游在多媒体的世界中，你一定会为NSP为你带来的种种便利和享受而激动不已。♬

黄金声卡

SOUND BLASTER AWE64 GOLD

北京 尚进

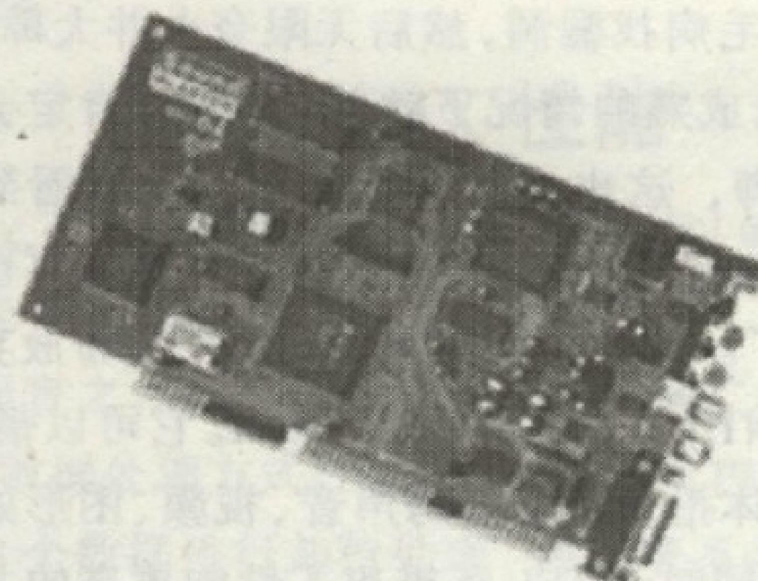
正如CPU是INTEL的最好，硬盘是昆腾的为佳一样，要选声卡自然是创通的SOUND BLASTER系列，而SOUND BLASTER AWE64 GOLD就更是上上之选了。众所周知，新加坡的创通公司推出声霸卡系列之后便一发而不可收。公司在短暂的五年间，在PC多媒体领域东奔西走创造了不少奇迹。而其设计生产的SOUND BLASTER AWE64 GOLD便是奇迹之一。

翻看海外电脑媒体的报道及各种展会的评论，创通公司的SOUND BLASTER AWE64 GOLD被捧上了天。它当真有这么出色吗?

SOUND BLASTER AWE64 GOLD源自SOUND BLASTER AWE64。别误会，这里的64并不代表它是64位声卡，AWE64 GOLD只不过是一块普通的16位ISA卡。而64代表的是64复音，由于真实的声音远远超出GENERAL MIDI所规定的范围，所以像AWE32这样只有32个复音的老产品根本满足不了听觉的需要。因此创通公司在AWE64成功推出之后全力推出了AWE64 GOLD。虽然只多了一个GOLD,但这“黄金”的份量可不轻。

敢自称GOLD自然有其金光闪闪的一面。从外观看GOLD明显比AWE64尺寸小了许多。这主要归功于AWE64 GOLD采用三位一体设计，将EMU8000 ADVANCED WAVE EFFECTS合成芯片集（该芯片采用多点插值专利技术，使声音流畅自如）、3D音效和即插即用，并将块板上内存从512KB扩展到4MB,这就可以存放更大的音色库，从而产生更加委婉动听的GENERAL MIDI音效。其次，在支持普通播放格式的同时，通过SPDIF(SONY/PHILIPS DIGITAL INTERFACE FORMAT)接口提供20位高保真音频输出，使其可与支持SPDIF格式的音响设备连接，从而爆发出惊人的录放效果。

AWE64系列支持录放全双工，使用户可用一些专用软件或GOLD中提供的CREATIVE WEBPHONE实现全双工的语音通信。而这所有一切的提高，应归功于CREATIVE WAVE SYNTH/WG,它是AWE64 GOLD在传统的硬件波表合成器外的另一块处理器。AWE64较AWE32多出的那32个复音就产生于此。创通公司为了降低产品成本，将这个合成器转给CPU去驱动，真是“软硬兼施”啊!



让我们设想一下，XINGMPEG可用来代替解压卡，SM34PFV可能会代替MODEM，CREATIVE WAVE SYNTH/WG软件合成器将来会不会取代声卡呢?这种软件合成器既可沿用同硬件合成器相类似的WAVE SYNTH(波表合成技术)，又可采用从SOUNDINS引入的WAVEGUIDE技术。这样的软件合成器自然要占用CPU，没有CREATIVE WAVE SYNTH/WG的AWE32只要求386SX的配置，可SOUND BLASTER AWE64 GOLD最低配置为INTEL PENTIUM 90MHz。难道我们真的需要去买PENTIUM2?

上文简单地介绍了SOUND BLASTER AWE64 GOLD,说了不少优点，当然也提到了缺点。不论怎么说，对于电脑音乐发烧友来讲，AWE 64 GOLD无疑是最佳的选择!也许你觉得价钱贵了些，也许……，但当你拿起这金光闪闪的声卡，当你聆听着由这声卡发出的美妙动听的音乐，你会觉得一切付出都是值得的。♬

NSP—多媒体的梦想

天津 梁山

“多媒体”已经是一个人人皆知的名词了，而“NSP”对很多人来讲却非常陌生。NSP(Native Signal Processing)指的是主体信号处理技术，是一种简单方便地为个人计算机扩充多媒体功能的新技术。INTEL首先提出了开发NSP的设想，并得到了MICROSOFT的积极响应。然而在去年夏天INTEL突然宣布放弃NSP的开发，MICROSOFT虽然未明确表示，但从此也闭口不提NSP。一年过去了，很多人都想知道，NSP的前景到底如何？又是什么原因迫使INTEL放弃NSP这项划时代的技术呢？

NSP技术是一套平台规范，它包括高速PCI芯片集和用于将声音、视频、电话等卸载到CPU上的API。也就是说，在高性能的计算机系统上，声音、视频及远程通讯等多媒体数据信息将不再由专用DSP芯片来处理，而全部交给CPU去完成。在NSP的系统中，将只有主板和显示卡以及非常简单的用于连接主机和多媒体外设，如音箱、电视机、CD-ROM等的接口，而不再有声卡、视频卡、电视卡、传真卡等五花八门的硬卡，它们的功能将完全由CPU通过专门设计的NSP软件来完成，就象我们现在用软件看VCD一样。

之所以称NSP为划时代的技术，就是因为它具有目前很多的多媒体硬卡无法比拟的优点。首先它不占用系统的扩展槽，这是它与硬卡最大的区别。相信许多朋友已经受到扩展槽不够用的困扰。现在很多奔腾主板只提供4个ISA扩展槽和4个PCI扩展槽，可是PCI扩展槽除了显示卡还没有什么东西可以插在上面，而ISA扩展槽却可以插诸如声卡、视频卡、传真卡、电视卡、防毒卡以及扫描仪、绘图仪等各种外设的接口卡，各种各样的卡很快就会使ISA扩展槽变得拥挤不堪。NSP技术就能帮助我们解决这个问题，这些硬卡可以变成软件存放在硬盘中，主板会变得空空荡荡，你再也不必为这些硬卡出毛病而担忧（硬卡故障率虽低，但摊到某个人头上就是百分之百），起码你的机器的散热会变得更好。其次你再也不必为设置那些令人恼火的I/O ADDRESS IRQ和DMA而头疼了，也不必担心硬卡间是否兼容。既然NSP提供的都是软件，我们只要去运行它就是了。INTEL保证只要遵守NSP平台规范，任何厂商提供的NSP应用程序都可以相互兼容，任何多媒体软件都可以方便地调用它们。再有NSP可以为你提供最佳的性能价格比，看看《金山影霸》和解压卡的价格你就会明白。当人要为硬卡升级时，你必须换一块新卡，这可是一笔不小的开销。而NSP可以随时将你的应用程序升级，以得到最先进最完善的功能，付出的代价就象你现在为软件升级一样完全可以令人接受。追赶电脑技术新潮流是每一位电脑发烧友的梦想，NSP技术将会帮助你紧跟电脑发展的步伐。

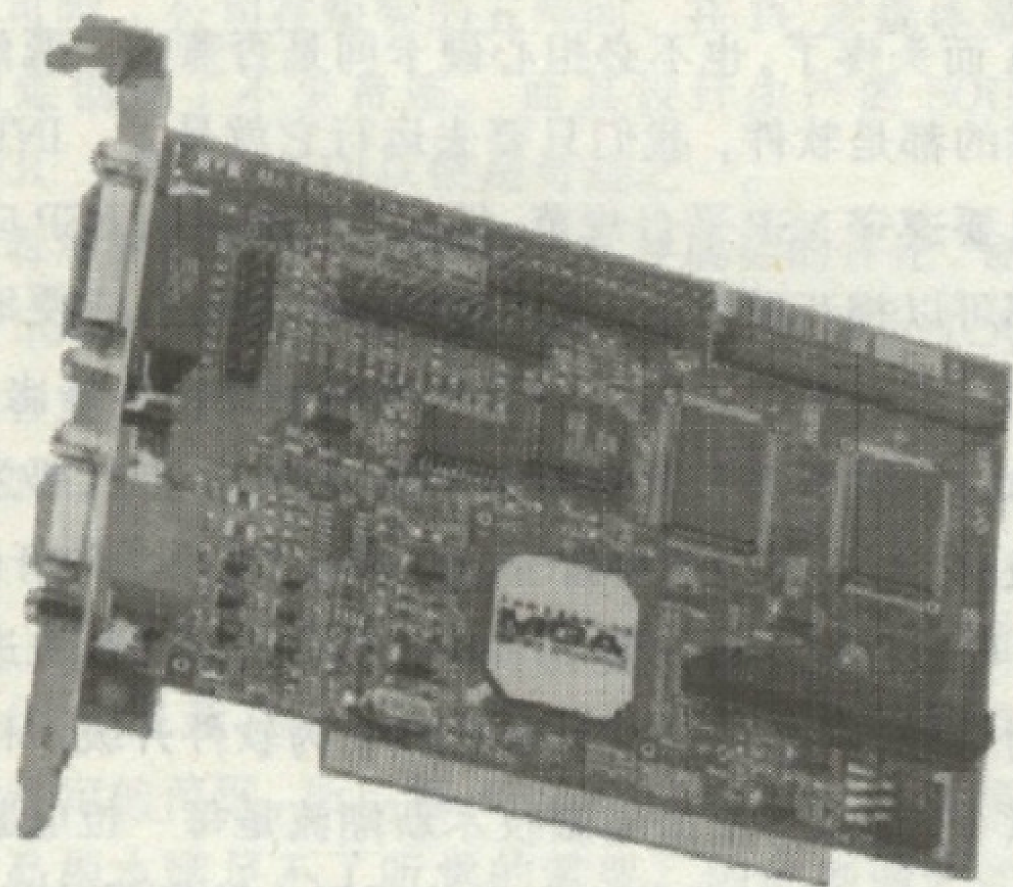
既然NSP技术有这么多优势，那么INTEL为什么要放弃它呢？对此INTEL一直讳莫如深。不过很多分析家还是道出了个中原由并对NSP技术作出了光明的预测。应当承认NSP是个相当不错的主意，而且很有可能成为将来PC发展的方向。NSP还会统一多媒体PC和一般PC，使所有PC都具有多媒体功能。不过NSP目前的技术环境还不成熟，PC的软硬件平台还达不到它所要求的水平，这被认为是INTEL放弃该计划的主要原因。INTEL原计划以PENTIUM为硬件平台发展NSP，但INTEL最后发现PENTIUM的性能还不足以满足NSP的最低标准，PENTIUM勉强可以胜任，可实际效果却难以令人满意。当然INTEL还有别的考虑，它的这个计划会使很多靠开发生产多媒体无器件谋生的厂商丢掉饭碗，它们势必会在NSP中象鸡蛋里拣骨头那样挑（下转29页）

顶级产品的阵地,电脑玩家的至爱

——3D加速芯片及3D加速卡漫谈(下)

北京 罗曜 陈雷

已经是我们这次漫谈的最后一期了,这回我们将为大家介绍哪款3D卡呢?当然,最好的东西总是最后才来,今天的主角是不久前才进入中国市场,正在被大家广为谈论的MGA-Mystique(汉译“米斯泰克”,意为“奥秘”)。



拥有二十多年显示卡制造经验的加拿大Matrox公司在国际上享有很高的声誉,它是为数不多的既生产显示芯片又生产显示卡的公司之一。S3和3Dfx靠卖芯片过活,而Diamond、MumberNine和Ledtek等又是只用别人的芯片来组装显卡。ATI、Trident虽然能够同时生产显示芯片和显示卡,但他们也向别的公司出售芯片,只有Matrox是唯一的“既不用别人的芯片,也不让别人用我的芯片”的公司。这是否意味着他们的产品适应范围小,销路不广呢?恰恰相反,他们的两大拳头产品Millennium、Mystique和近期的新产品Rainbow Runner、Millennium Ⅱ已经在世界各大组织、著名杂志的产品评测活动中获得了超过250项的殊荣,成为各阶层用户心目中当之无愧的顶尖级显卡,被称为“世界上最快的显示卡”,每年的销售额十分惊人。Matrox的特立独行令人刮目相看,也表现出了他们对自己实力的自信心。

Millennium优异的DOS性能使得它处理DOS应用程序得心应手,图像设计师们则对它在应付重载的3D着色时表现出的轻松和高速偏爱有加。但它没有专门适应PC游戏的一些功能,使得它在游戏界无法流行起来,但Matrox的另一重量级产品Mystique则号称是“专门为游戏设计的显示卡”,它的性能同样令人刮目相看。

Mystique所使用的核心处理芯片MGA-1064SG是Matrox公司的第五代芯片,拥有多方面的杰出特性。它为同步(Synchronous)GRAM(即SGRAM),提供64位的接口。最高支持8兆显存。SGRAM是一种新型的高速单端口存储器,采用块写和双通道技术来满足绘图设计、数字视频回放和三维图形处理的要求。“同步”GRAM,顾名思义,就是说显存速度同步于你计算机的总线速度,这使得显存与总线间交换数据的速度大大增加,是一般EDORAM的8倍。同时还提供了大量的3D性能和与Rainbow Runner间的接口,下面我们将结合Mystique卡为大家做详细介绍。

MGA-1064SG为Mystique提供了你渴望在一块3D卡中获得的大部分功能,包括:硬件级的高洛德加速渲染、真实前景及远景矫正的纹理映射(所谓纹理映射就是把图像、背景、图案或者实时视频图像,象贴墙纸一样粘贴在3D造型的表面,使造型更具真实性)、纹理透明度、光影描绘、双Buffering透视、Z-Buffering等。Mystique支持多种标准的API,包括OPENGL、Direct3D和Criterion Rendware等。OPENGL是SiliconGraphics公司开发出的一套开放式的三维图形库,通过它可以轻松开发出具有实时交互能力的专业级三维图形软件。今年本刊第7期杂志中曾向大家介绍过的GLQUAKE就使用了这种接口。Direct3D则是微软公司开发出的Windows95下面向游戏的通用3D图形接口,目前支持它的游戏很多。Mystique的32位高速VGA核心使得它处理DOS应用程序的性能也十分优秀。在奔腾200系统的测试中,Mystique在所有游戏中均达到或超过了30祯/秒的成绩,远远超过了

其它的所有3D加速卡（当然，3D加速芯片的龙头老大3Dfx的Voodoo不在此列）。这所有的一切使得Mystique成为游戏迷们的上佳之选，也使许多国际知名计算机公司乐于在自己的机器中使用该显示卡。不可讳言，Mystique的高速度是以牺牲一些功能为代价的，比如：MIP映射、双线滤波和雾化。但是，和速度相比，这些东西就显得不那么重要了，如果你看到的是丢帧的画面，那再怎么雾化又有什么意义呢？况且，Direct 3D并不支持上述这些特性。Mystique板载一个完整的170MHz的RAMDAC，确保了完全无闪烁显示。在4MB显存下，可以提供75Hz刷新频率，1280×1024的16色的优质画面。在Windows95下，提供符合Kodak标准的精确颜色管理系统，带GAMMA色温校正和RGB三原色调整，适合于面设计，也可以调整由于地磁影响而造成的显示器偏色。在视频方面，有色浓调整和彩色空间转换功能，以符合一些图像填充程序的需要。由硬件实现在X、Y轴上的插值计算使视频窗口成比例缩放，确保了显示的高速率和极佳的图像质量。配上Matrox最新开发的视频扩充子卡Rainbow Runner(彩虹赛手)，Mystique将把你的PC变成一个非线性、数字化的视频采集、编辑系统。提供实时的MPEG动态视频捕获、视频图象的编辑、硬件MPEG和AVI回放、NTSC制式1024×768的高分辨率视频输出、Internet上的多方视频会议、以及看电视的多种功能，把你的PC彻底变成一个全能的视频系统。

综上所述，Mystique并不是一块只能用来玩游戏的显示卡，它为你提供了包括视窗加速、3D加速、DOS加速、视频加速等在内的一整套显示解决方案。

以上谈的都是Mystique的内部特性，现在我们来谈谈它周到的外部支持。Mystique配有全套的Windows和DOS驱动程序，其中还包括支持3DMAX和AUTOCAD NT等工业软件的驱动程序。能够上网的朋友们可太幸福了，你可以在Matrox的主页上(www.matrox.com)下载到最新版本的驱动程序和BIOS，只需数分钟即可完成升级的全过程。我的Mystique驱动程序已经升级了两次，BIOS也升过一次了。Mystique设计严谨，制造工艺十分精良，每一块卡都有一个全球唯一的序列号，你不用担心会买到假货，其它厂商根本就无法仿制。并且这个序列号还被写进了卡内的芯片中，你可以在Windows显示设置的“信息”部分看到它。Matrox很重视中国市场，特别推出了全中文包装和中文说明书的版本，和所有的世界级名牌产品一样(比如昆腾硬盘和美格显示器)，购买Matrox的显示卡可以享受三年的质保和软硬件服务。对于我们这些已经倍受商家“摧残”的中国消费者来说，这种优质的售后服务承诺无异于天籁之音。

前面已经说过，Mystique在游戏方面有着出色的表现力。不仅是玩家们看到了这点，游戏厂商们当然也注意到了这一点。Mystique本身的质量和它所拥有的数量庞大的购买群体使得许多游戏厂商心甘情愿地推出专门为Mystique优化过的游戏。这里的优化是指游戏可以直接调用显示卡的硬件加速功能，这种优化所带来的质量提升是十分惊人的。目前已公开宣布支持和将要支持Mystique的游戏就有160多个，制作《古墓丽影》的Eidos公司、制作《魔域迷踪》的Pysgnosis公司、制作《纽约大劫案》的福克斯娱乐公司和制作《96欧洲杯》的VR SPORTS公司的绝大部分游戏都支持Mystique；另外，象《97赛手》、《孤胆枪手》(MDK)、《杰迪骑士》(Jedi Knight)、《生死赛车》、《摩托英豪》(Moto Racer)、《斗神传》系列等著名游戏都已经或将会支持Mystique。其中甚至包括PS上的名作《生物危机》：它的PC版将在9月4日正式上市发行。在它的推荐配置中，清楚地列着“Mystique”的名字，真让人吃惊。这样庞大的支持群体在现有的3D加速卡中是独一无二的(Voodoo在不久的将来无疑会超过Mystique，只是现在还不行)。只是光靠厂商为具体的显卡做优化，毕竟不是办法，160这个数字在庞大的PC游戏之中也不过是沧海一粟。幸好还有Direct 3D这个解决办法，这种通用3D接口正在被越来越多的游戏所采用，而如前所说，Mystique在Direct 3D的表现也同样十分不俗。经过微软D3D软件的测试，我们发现Mystique达到了7.56mpps的惊人填充率，而目前的绝大部分3D卡是无法达到这个水准的。游戏迷们购买3D卡，当然想玩到更多、更好的游戏，在这一点上，Mystique是绝不会让你失望的。

从前面介绍的数据中，相信大家已经发现Mystique的性能比之以前我们介绍过的两块显卡都大有提高。它在传统的2D图形方面的处理能力当然也不例外。由于MGA把Mystique主要定位为一块加速视窗的图形卡，所以最能发挥它威力的操作系统应属WINDOWS95。它可以很轻松地完成WIN95下各种图形界面的加速，大大降低CPU的负担。特别是在装载4.0版本以上的驱动程序之后，Mystique甚至可以对DIRECT－DRAW的绘图精度作出调整。要知道“DIRECTDRAW”可是WIN95图形加速引擎的核心部分，由此已不难看出Mystique向WIN95提供的良好的支持和性能。为了实际测试一下Mystique的2D图形加速能力，我们运行了几款完全只依靠显示卡2D部分作为绘图引擎的游戏，它们包括：《极品飞车II》、《MDK》和《FIFA97》。我们选用的“DIRECTDRAW”精度为中级，使用的硬件平台是Pentium166处理器＋32MB内存，其中Mystique为2MB显存版本。

1.《极品飞车Ⅱ》的程序中大量使用了大量浮点运算，CPU在完成演算多边形的任务之后已经再没有什么资源来加速景物的贴图，大量生成表面纹理的工作都需要由显示卡来负责。很多流行的图形芯片都在这些复杂的处理面前相形见拙，比如我们曾经测试过的S3 VIRGE，Trident 9685，甚至是非常著名的S3的高阶产品968芯片，也无法提供给玩家一个满意的效果。我们进行的测试很简单：把游戏的解析度调整为最高，把画面尺寸设置为比全屏小一个单位的模式。当赛车的速度提升至200公里以上时，由于画面中景物的刷新频率大大增加，此时任何一块显卡都将全负荷工作。在贴图速度不足的情况下，画面中地面的卷轴将会停顿下来，此时游戏的速度感和真实感都会大打折扣。以上三块显卡都在这种配置下出现了严重的滞待感。但当我们将Mystique插入PCI槽的时候，这种局面彻底改变了。游戏中的地面重新卷动起来，并随着两边飞逝的景物一起被我们的车子抛在了脑后。Mystique出众的视窗加速性能由此可见一斑。

2.在对《MDK》的测试中，我们使用了它本身提供的系统测试程序。装有Mystique的机器的画面流畅度为每秒71帧，比同样配置下插着S3VIRGE显卡的机器高出4帧。

3.由于笔者个人的偏爱，《FIFA97》一再出现在我们测试游戏的行列中，但真正让我感到满意的，还是这次显示在装有Mystique的Pentium－166机器上的画面。你几乎感觉不到画面的抖动，无论是在视点移动频繁的小范围配合时，还是镜头移动速度很快的长传冲吊中。这不仅增加了画面的流畅度，同时也大大降低了游戏者眼睛的疲劳程度。

虽然Mystique的强项是WINDOWS下的图形加速，但它DOS下的性能一样卓而不群：在上述配置的机器下，运行64K色模式的《SCREAMER 2》，画面至少可以达到20帧/秒。在测试了多款游戏之后，我们认为Mystique的DOS图形加速能力显著高于S3 VIRGE和Trident 9685，与S3968处于同一档次。

Mystique唯一的美中不足是软解压能力比较差，虽然它能提供X、Y双向插值的计算，但速度实在是让人不敢恭维：在上述配置的机器下，WIN95的XING 3.2测试仅为45帧/秒。这或许是此卡的市场定位决定的，但多少有些不尽人意。

Mystique的3D加速性能非常卓越，它的显示芯片虽然不是机能最全面的引擎，但却在速度上可以媲美任何一种单独专门处理3D图像的芯片组。决定Mystique的这种特性的主要原因还是在于MGA把它定位为一块加速视窗的显卡：在WIN95的3D引擎DIRECT3D中，没有加入包括硬件光源在内等一些特技效果，它的主要目标是加速多边形的生成。Mystique正是沿着这个方向设计的。据MGA自己提供的测试数据表明，Mystique在MMX的系统上几乎可以提供3倍于S3 VIRGE的DIRECT3D绘图速度。这已经接近了3D绘图芯片中的极品－3DFX VooDoo的性能指标。

今天，已经有越来越多的3D游戏采用DIRECT 3D接口，但并不是所有号称支持这个标准的3D卡都可以被游戏识别。对于绝大部分性能不佳的3D卡来说，它们无法生成游戏所需的足够的多边形数量，因而也就会被程序屏蔽掉。如果玩家使用的是Mystique的话，这种事情就永远也不会发生。迄今为止，所有已经或是即将发售的DIRECT3D游戏都宣布会很好地支持这块显卡，比如《MOTO RACER GP》等等。下面我们就具体谈谈运行《MOTO RACER GP》的感觉。《MOTO RACER GP》几乎可以算得上是迄今为止速度感最好的赛车游戏之一，它在640×480的64K色最高清晰度模式下仍然可以提供近乎疯狂的流畅度和临场感。对于这样复杂的3D图像处理过程，如果没有3D硬件的介入恐怕再酷的CPU也吃不消。为了真实地反映Mystique的加速能力，我们在测试中降低了CPU的主频，并把一台实际主频为100，使用DIRECT 3D的P54C系统同一台没有使用DIRECT 3D的Pentium 200 MMX机器进行了比较，结果发现两者的运行速度旗鼓相当。这不能不说是一个奇迹。

在单芯片2D、3D图形加速卡的领域中，MGA公司的Mystique是绝对的佼佼者。它的2D、3D性能都出类拔萃，对于那些追求高质量图形的玩家，无疑是一个最好的选择。随着D3D标准的成熟，会有越来越多的游戏使用这种技术，而Mystique超群的速度正是顺利执行这些程序的保障。大多数初级的入门3D芯片会逐渐被行业淘汰，而在使用专门的3D加速卡之前，Mystique是这个领域的终极“杀手”。

惊人的质量、精良的制作工艺、完善的售后服务以及不算很贵的价格(2MB版本约900元人民币)，Mystique是高级游戏玩家们的当然之选。你现在多花300元，至少可以多用一年，这其中的帐恐怕不用我来算了吧？不可否认，不同的买家有不同的经济承受力，但我们的目的是全面介绍国内市场上的主流3D卡，以求使读者朋友们在掏腰包时做到心明眼亮。

我们没有拿Matrox一分钱，不是在为他们做广告。我们两个和周围的一些朋友都在使用Mystique，我们将自己的真切体会告诉给所有爱玩游戏的朋友们，希望你们能和我们感受到同样的速度、色彩和喜悦。Mystique确实价格不扉，但请记住，那确实物有所值。

批处理文件的运用

北京 赵效民

批处理文件(BATCHFILE,以下简称为BAT文件)是我们经常遇见的一种可执行文件。在CEB三大可执行文件中,BAT文件的灵活性是最高的,而且对于计算机和某些软件也是十分重要的,从自动执行文件AUTOEXEC.BAT中就能看出这一点。用好BAT文件可以解决许多计算机操作方面的问题,我时常听朋友这样说:"没那么复杂,编个BAT就搞定啦"。

一、批处理的概念

所谓批处理就是按照规定的顺序自动执行若干个指定的DOS命令或程序。比如UCDOS5.0的启动就是用BAT文件完成的。也许有的人会说:"为什么要用批处理呢?做一个程序把那些命令或程序都集中在一起不好吗?BAT文件在可执行文件中可是等级最低而且速度最慢的。"确实如此,DOS在查找可执行文件时是按先找COM文件、后找EXE文件、再找BAT文件的顺序进行的,而且BAT文件是唯一在运行时不驻留内存的可执行文件,所以速度要慢许多。但是它有一个不可比拟的优势,那就是可以方便地通过改变命令或程序的运行顺序或增减命令和程序来达到不同的运行效果。比如在AUTOEXEC.BAT中,可通过多重设置来加载不同的应用程序来定制我们的工作环境;再比如FPE5.0的启动BAT文件也可以根据不同需要改变启动时的参数。显然若只用一个COM或EXE文件去做这些工作将会是很困难且繁琐的,更何况不是每个玩家都会编写COM或EXE文件。因此,在那些要求灵活多变的场合,BAT文件有着不可替代的作用。

二、编辑一个BAT文件

编辑一个BAT文件是很容易的事情,你可以用任何一个能编辑标准ASCII字符的程序去创建或编辑它。例如DOS下的EDIT.COM,另外也可以用"COPY CON[文件名.BAT]"的方法来建立BAT文件,例如想建立一个主文件名为DIRF的BAT文件,具体操作方法如下(屏幕显示):

```
C:\>COPY CON DIRF.BAT
@ECHO OFF
DIR %1 %2 > DIR.TXT
^Z
1 File(s) Copied
C:\>
```

其中^Z是通过按Ctrl+Z或F6来输入的。可以说这是建立BAT文件最快捷的方法,但由于是行编辑,不能对各行进行修改,而且这种方法只能创建而不能修改BAT文件。至于BAT文件的编写规则也很简单,就是一条命令单独占用一行,而不能将两个(或多个)命令写在同一行中,这与BASIC编程是不同的,如果没有转移语句的话,BAT文件将从第一行开始顺序执行每行命令直至文件的末尾。而BAT文件中的常用命令将在下一节中详细讲述。

三、BAT文件常用命令详解

下文介绍的所有命令都是MS-DOS6.22中的,如果你手头上是6.0或其它版本,可能某些命令没有或与本文介绍的有所出入。

(一)ECHO和@

ECHO是控制命令行屏幕显示开关的命令,命令格式为:

ECHO[ON][OFF]

不加参数执行将显示当前的开关状态。正常情况下,BAT文件在运行时将逐一显示当前的命令,就象每次你亲自输入该命令一样,如果在BAT文件的第一行中加入ECHO OFF,以后在屏幕上就看不到现在正执行什么命令,不过某些命令的执行结果还会显示(如COPY)。但是ECHO OFF也是一条命令,如何让它也不显示呢?这时就要用到"@"了。@的作用就是不在屏幕上显示当前行的命令,对于下一行的命令则没有影响。其实在每条命令前都加上@和在文件头加入@ECHO OFF命令的效果是一样的。

此外,ECHO还可用于显示文本,举例如下(屏幕显示):

```
C:>ECHO ABC
ABC
C:>
```

另外当在ECHO后面紧接着加上一个"."时,将显示一个空行,这为间歇显示提供了方便。

(二)REM

REM是注释命令,作用是给上一行或下一行(凭你所好)的命令加上注释。如果你编了一个很大很复杂的BAT文件,而且记性又不太好,那么最好在某些关键的地方加上对这些命令的简明注释以说明其作用,否则日后文件维护或改进很困难。事实上,在语言编程中,加上详细的注释已成为程序员重要的习惯之一,在下文中将有一些举例用的BAT文件,从中你可看到加入注释的格式。由于BAT文件在遇到REM将直接跳到下一个命令,因此REM命令还有一个特殊的用途,那就是暂时禁止某些命令的执行,当你为了某种需要想暂时不执行某个命令的话,就可以在这个命令前加入REM。

(三)PAUSE

PAUSE的作用是暂停命令的执行,主要用在BAT文件的调试阶段,通过逐步执行每行命令来找出文件中

不完善的地方，在暂停的时候可以按 Ctrl + Break 或 Ctrl + C 中断 BAT文件的运行。

(四)%0～%9 哑参数与 SHIFT

在 DOS 命令格式中包括三部分：命令主体、命令的对象和命令执行参数，例如在命令 DIR C:/P 中，DIR 是命令主体，C: 则是命令的对象，/P 是命令运行参数，而启动 BAT 文件时所键入的文件名就是一个命令。但是 BAT 文件的运用是很灵活的，一般不可能只针对一个对象或只采用一种运行参数，所以 BAT 文件提供了%0至%9十个参数用于代替这三部分，我们称之为哑参数。

其中%0就是命令本身，例如：

```
@ECHO OFF
ECHO AAA
%0
:END
```

这个 BAT 文件的运行结果是不停地显示 AAA，直到你按下 Ctrl + Break 或 Ctrl + C 才能终止，因为当运行到命令%0时就再次运行了这个 BAT 文件（你还可以加上 ECHO %0来看看是什么效果）。

%1代表第一个命令对象或参数，%2代表第二个，依此类推直至%9。例如在前文创建的那个 DIRF.BAT 文件中就用了参数%1和%2，显然%1代表命令对象或参数，%2代表运行参数（DIR 不能同时对两个磁盘列目录），但它们具体代表什么取决于你输入的命令。比如你输入的命令是 DIRF C:，此时%1就代表 C:，如果你输入的是 DIRF A:，那么%1就代表 A:了，这两个命令中由于没有运行参数，所以%2是空的，不会对命令有任何影响。但当我们输入 DIRF C: /S 时，%2就代表/S 这个运行参数。这里有一个小技巧，你可以在使用哑参数的同时将 BAT 文件中某些命令进行修改，来简化命令对象的输入，比如可将 DIRF.BAT 中的 DIR 命令改写为：

```
DIR %1: %2
```

此后再输入盘符就不用再加上冒号了。

不过，BAT 文件只提供了九个可用的哑参数（%0不能代替命令对象），因此当命令对象多于九个时，BAT 文件就无能为力了。为了克服这个缺点，BAT 文件又提供了 SHIFT 命令。它的作用是每运行一次，命令对象就前移一位，从而可以只用一个哑参数来逐个代表所有的命令对象。比如你有 10 个磁盘，盘符从 A 到 J，想逐个列出每个磁盘的目录，你可以把所有的盘符都写上：

```
DIRF A: B: C: D: E: F: G: H: I: J:
```

一开始时%1就代表 A 盘，运行一次 SHIFT 后，%1就代表 B 盘了，如此循环直到磁盘 J，这样我们只用一个哑参数%1就可以了。在我们使用熟练后，还可以再用上其它的哑参数进行复杂的操作，例如%0在使用一次 SHIFT 命令后也能代表命令对象了。由于 SHIFT 要与 GOTO 和 IF 配合使用，所以容后再介绍。

(五)GOTO

GOTO 是无条件跳转指令，允许用户无条件地改变当前的运行顺序到按指定的命令段中继续运行，格式为：

GOTO [命令段名]

在 BAT 文件中，你可以根据需要将两种应用的命令分成两段，并为每段起一个段名。例如建立一个 START 命令段，就新起一行，在开始处输入：START，注意一定要有冒号，这是区分命令与命令段的唯一特征。不过在 GOTO 命令中可以不加冒号，如 GOTO START。

(六)IF

IF 是一个条件判断执行命令，有三种格式：

1.IF [NOT] EXIST 文件名 命令

如果文件(不)存在，那么执行命令……

它可以在 DOS 下直接运行，主要用于文件方面的操作，比如：

```
IF EXIST C:\WIN95\TEMP\*.TMP DEL C:\WIN95\TEMP\*.TMP
```

这条命令是先查找 C:\WIN95\TEMP 目录下有无 .TMP 的临时文件，如果有则自动删除。你还可以用 NOT EXIST 参数来做一个只向目标目录拷贝新文件的命令，如：

```
IF NOT EXIST A:\ABC.TXT COPY ABC.TXT A:
```

如果 A 盘没有 ABC.TXT 那么就向 A 盘拷贝 ABC.TXT

2.IF [NOT] 字符串 1=字符串 2 命令

如果字符串 1 与字符串 2(不) 相符，那么执行命令……

在讲述 SHIFT 时，我们知道它会逐个前移命令对象，那么到什么时候停止呢？一般我们可以这样使用：

```
@ECHO OFF
REM本文件的注释是为下一行命令服务的
:START
REM判断%1所代表的是否为空，如果为空则转移到 END 命令段
IF"%1"=" " GOTO END
DIR %1/P
REM将命令对象前移一位
SHIFT
REM回到 START 命令段
GOTO START
:END
```

当列完J盘目录再运行一次SHIFT后，已经没有命令对象了，此时的%1为空，什么也没有，因此就可用IF命令的格式2去判断%1是否为空，并以此作为批处理结束的标志。其实在比较两个字符串时可以不用双引号，如"%1=MAKE"是完全合法的格式，但要判断是否为空则一定要加上双引号且不能有空格，因为空格不算是空。

3.IF [NOT] ERRORLEVEL(N) 命令

如果命令执行后的错误等级码(不)是N,那么执行命令……

有些DOS命令会在运行结束后向DOS返回一个错误等级码，我们可以通过检测这个等级码的数值来知道该命令运行的结果如何。比如常用的FIND命令就有三个错误等级码：

0:查找成功，至少找到一个匹配的对象。

1:查找成功，但没找到匹配对象。

2:查找失败或异常中止。

返回错误等级码的命令还有许多，例如：CHKDSK、DEFRAG、DELTREE、FORMAT、MSAV、MOVE、XCOPY等等，一般来说0都代表运行成功。我们可以通过这些执行的结果来决定下一步的行动。在输入时，最好按错误等级码的大小顺序，一般是先大后小，例如：

```
IF ERRORLEVEL 2 GOTO…
IF ERRORLEVEL 1 GOTO…
IF ERRORLEVEL 0 GOTO…
```

如果不按这种顺序，有时将会出错。关于这种格式的应用将在介绍CHOICE命令时进一步提到。

(七)FOR

FOR的命令格式只有一种：

FOR %%参数名IN(对象1、对象2……)DO 命令

其中的参数名可以是任意的一个英文字母或阿拉伯数字。FOR命令也可以在DOS提示符下直接运行，此时可以省去一个"%"，在BAT文件中则要用两个"%"。"%%参数名"表示以后输入的任何参数，名字可以随便起，例如"%%1"、"%%F"，其实意义是相同的。这个命令的作用是用一个临时的参数去依次替代后面括号中的对象，然后对其进行统一的处理。显然这极适合于对多个对象进行同一种操作的场合，例如：

FOR %%FIN(A:B:D:)DOFORMAT %%F

这个命令是让临时参数%%F依次代表磁盘A、B、D，然后让FORMAT以%%F为命令对象来进行格式化操作，这就等于依次执行：FORMAT A:、FORMAT B:、FORMAT D:。

(八)SET

SET是环境变量设置命令，在编AUTOEXEC.BAT时，由于在AUTOEXEC.BAT中大部分的变量都是DOS或WINDOWS所指定的，所以许多人都认为SET命令对于一般的BAT文件是没有作用的。其实不然，用好SET命令将会有意想不到的效果。SET的命令格式如下：

SET 变量名=对象

其中变量名可以自己设定，但在设置变量时要注意，变量名最好不是DOS、WINDOWS或其它软件所指定的，例如：PATH、COMSPEC、TEMP等等。当仅执行"SET"时将列出当前的所有环境变量及内容，如果执行"SET="后直接回车则可以取消所指定的变量。当我们想将一个文件拷贝到一批目录中，我们可以用%1来表示这个文件，但假若这批目录有9个以上的话，就得用上SHIFT命令，这就意味着执行一次SHIFT之后，%1就不是那个文件了，这时我们就可以让SET来帮忙：

```
@ECHO OFF
REM 本文件中的注释是为下一行命令服务的
REM 将哑参数%1所代表的文件名传给变量FILE
SETFILE=%1
:START
REM 将下一个目标目录名传给哑参数%1
SHIFT
REM 判断%1所代表的是否为空，如果为空则转移到END命令段
IF"%1"=" " GOTO END
REM 拷贝变量FILE所代表的文件到哑参数%1所代表的目录中
COPY %FILE% %1
REM 转移到START命令段重复执行
GOTO START
:END
```

从这个例子中我们可以看到SET的作用和调用变量的方法，那就是在变量名的两侧加上"%"，而且我们可以用这种格式在DOS提示符下直接调用变量，比如你将临时文件的目录设为WINDOWS\TEMP，当你想查看这个目录时就可执行这个命令：DIR %TEMP%。此外运用这种方法，我们还可以方便地在原有的路径上添加新的路径，比如我们想在路径的基础上临时加上C:\PCGAME这个路径，由于PATH是一个DOS指定的变量，所以我们可以执行下面的命令：

PATH=%PATH%;C:\PCGAME

这个命令可以在DOS提示符下直接运行，显然这比重新输入要简便得多。

(九)CALL

CALL是BAT文件中最有用的命令之一，它允许你在当前的BAT文件中调用其它的BAT文件。BAT文件可

能包含各种命令，这些命令在运行时都有一个结束标志，如果在DOS提示符下运行，结束后将返回DOS状态，BAT文件将这种返回的请求截留了(其实BAT文件只是一文本文件，这些能力的赋予来自于幕后的控制者DOS，在此只是一个形象点的描述)。当BAT文件接收到当前命令的结束标志时，自动运行下个命令，这样只有在所有的命令都运行完毕时，BAT文件的运行才真正终止，并向DOS输出返回请求。这就意味着如果中途调用另一个BAT文件的话，这个BAT文件运行结束后将直接返回DOS，并且这个过程当前的BAT文件是控制不了的，因为这个结束标志它是认同的所以不能截留。这样当前的BAT文件也许只运行了一半就中止了。在以前，为了解决这个问题你可以在加载COMMAND.COM时加上/C参数，现在可以直接用CALL解决这个问题。当子BAT文件运行结束时，CALL命令能屏蔽掉子BAT文件的返回请示而回到主BAT文件中继续后面的操作。CALL命令格式如下：

CALL[盘符:][\路径]BAT文件名[BAT文件的运行参数]

(十)CHOICE

CHOICE是一个DOS外部命令，作用是人工选择执行命令，命令格式如下：

CHOICE [/C:字母][/N][/S][/T:字母,秒数][说明信息]

[C:/字母]：指定哪些字母(数字)的按键用于选择操作，如果有多个的话，每个之间用逗号隔开，例如"CHOICE/C:Y,N,C"，缺省时只有Y和N。

[/N]：不显示供选择的字母(数字)，一般只有在后边加上说明信息时用这个参数，否则使用者将不知道按什么键有作用。

[/S]：对用户的输入区分大小写，用此参数后Y与y是不同的两种输入。

[/T:字母,秒数]：当过了指定的时间(以秒为单位，最多99秒)后用户仍没有进行选择的话，将认为用户选择的是所指定的字母(数字)。比如命令"CHOICE/T:Y,20"的意思就是假如在20秒内用户没有进行选择将自动按选择Y处理。

[说明信息]：这是对那些供选择的字母(数字)所代表的功能的一种说明，比如你想告诉使用者Y键代表是、N键代表否、C键代表取消的话，可以执行下面的命令：

CHOICE/C:Y,N,C Y代表是、N代表否、C代表取消

IF命令的第3种格式跟CHOICE密切配合。当你选择了第一个字母时ERRORLEVEL为1，选择第二个字母为2……，标准的组合运用的格式如下：

```
CHOICE……(指定了N个字母)
IF ERRORLEVEL N……
IF ERRORLEVEL N-1……
IF ERRORLEVEL N-2……
……
IF ERRORLEVEL 1……
```

至于选择什么，大家可以自己设置。我们还可以用ECHO命令来把提示信息更漂亮地显示出来，然后用CHOICE>NUL命令使它的提示隐含，例如：

```
@ECHO OFF
ECHO.
ECHO 你现在运行的是WINDOWS多重启动程序
ECHO 如果想运行PWIN31请按P键
ECHO 如果想运行CWIN31请按C键
ECHO 如果想运行EWIN31请按E键
CHOICE/C:P,C,E>NUL
IF ERRORLEVEL 3 C:\WINDOWS\WIN
IF ERRORLEVEL 2 C:\CWIN31\WIN
IF ERRORLEVEL 1 C:\PWIN31\WIN
:END
```

如果用了转移语句，最后一个就可以不用判断了(钻一个空子)。总之CHOICE命令的使用很丰富，在国外还有的人用它进行游戏(当然是在BAT文件中使用)，我敢说你会慢慢地喜欢上它的。

四、寄语

在许多应用软件中都有BAT文件，有的甚至很复杂，感兴趣的话可以拿它们来琢磨琢磨。显然要做到熟练地运用并不容易。虽然相对于强大的计算机语言，BAT文件的功能还很"弱小"，但从灵活性与深奥程度等方面考虑，它绝对值得我们去熟练地掌握。

WINDOWS95对残疾用户的考虑

哈尔滨 陈海鹏 于开波

WINDOWS95以其丰富强大的功能和简单便捷的易用性受到了无数电脑用户的一致欢迎，以致在全球掀起了一股"WINDOWS95热潮"。WINDOWS95的易用性不但体现在其简捷新颖的操作方式上，也体现在为身体存在残疾的用户的周到考虑方面，它不愧为一个真正的"大众通用"操作系统。WINDOWS95主要为四种残疾用户做了充分考虑，即：弱视者、弱听者、鼠标使用困难者和键盘使用困难者。下面，我们就来看一看WINDOWS95的这些鲜为人知的特殊易用性。

一、对弱视者的考虑

WINDOWS95的每一屏幕要素几乎都是可调的，如

窗口的标题和边界、滚动条、菜单等,用户可以将它们的颜色和大小随意调整,以此来增强界面的对比度,使界面更加清晰醒目,从而为视力不好的弱视者提供了便利。而且,WINDOWS95 还提供了一组预先设置的屏幕颜色组合,高对比度的窗口颜色和大小组合极大地增强了界面的可视性。

WINDOWS95 还提供了特大型、大型、小型和立体艺术型四种鼠标形状,使得以视力观察和跟踪鼠标有困难的用户也能灵活地使用鼠标。而且,鼠标的拖尾功能不但增强了艺术性,也增强了鼠标移动时的可见性。

二、对弱听者的考虑

WINDOWS 95 对听力不好的用户,主要提供了 SOUND SENTRY(声音哨兵)和 SHOW SOUND(声音显示)两项实用功能。SOUND SENTRY 使用系统在发出声音时,窗口的标题栏突然亮一下或整个窗口突然闪烁一下,从而使弱听者感到系统正在发出声音;SHOW SOUND 则使 WINDOWS 95 设置一年声音显示的全局标志,从而使应用程序在发声时给使用者一个视觉上的反馈。

三、对鼠标使用困难者的考虑

通过键盘来使用 WINDOWS 95 可以使没有鼠标的用户也一样可以享受其强大的功能,这一点也为使用鼠标困难的用户提供了方便。在 WINDOWS95 中,用键盘完全可以代替鼠标的各种移动和操作,这称作"鼠标键功能"。

"鼠标键"功能可以在控制面板中的 ACCESSIBILLY PROPERTIES 窗口中激活,也可以用热键 ALT + SHIFT + NUM LOCK 激活。激活"鼠标键"后可以用数字键盘的数字键 1 到 9(除 5 外)来控制鼠标移动的方向,用 5 表示单击鼠标,用 + 表示双击鼠标;分别按/, - 和 * 再加上 5 或 + 由表示单击或双击鼠标的左键、右键或同时按下左右两键;按 INS 键表示鼠标的拖动,按 DEL 键表示拖动的释放;CTRL 和方向键,可以增大和减小鼠标移动的步长;按 SHIFT 和方向键,可以使鼠标一次只移动一个最小单位,这尤其适于绘图等项工作。

四、对键盘使用困难者的考虑

在很多软件中都需要同时按下几个键(如组合热键)来激活某项功能,这对于只有一只手或手指不全的残疾用户来说则是个几乎无法办到的操作。在 WINDOWS95 中提供了一个称为"STICKKEYS"(粘合键)的功能,它使用户可以连续键入几个不同的键来等效这几个键同时按下的效果。粘合键激活方式有两种:

1. 在控制面板中 ACCESSIBILLY PROPERTIES 窗口中单击"STICKY KEYS";

2. 连续按 SHIFT 键五次也可激活"粘合键"功能。

在此功能激活的状态下 CTRL、ALT 和 SHIFT 为修正键,连续按修正键和其它键等于同时按下这几个键;连续按两下修正键等于将该修正键锁定(类似于大写锁定键);连续按三下修正键等于放弃此次的"键粘合"。

对于用手使用困难而用笔或其它物体来代替用手击键的用户,很可能会出现错误击键等意外情况。WINDOWS95 为此也想得非常周全,它使用户可以按住键盘右边的 SHIFT 键 8 秒来激活"重复键"功能,它可以降低键盘规定时间内的重复字符数率甚至干脆禁止这一功能,从而解决用户操作不便而使某键被按下不放的情况。

WINDOWS95 不但在操作上为残疾的人作了充分的考虑,而且它还支持一些专门为残疾人设计的 I/O 设备。在控制面板中 ACCESSIBILLY PROPERTIES 中的 GENERAL 窗口中可以安装和设置这类设备,操作不便的残疾用户使用计算机提供了极大的方便。♬

DOS 下的神奇字符

山东 张宏凯

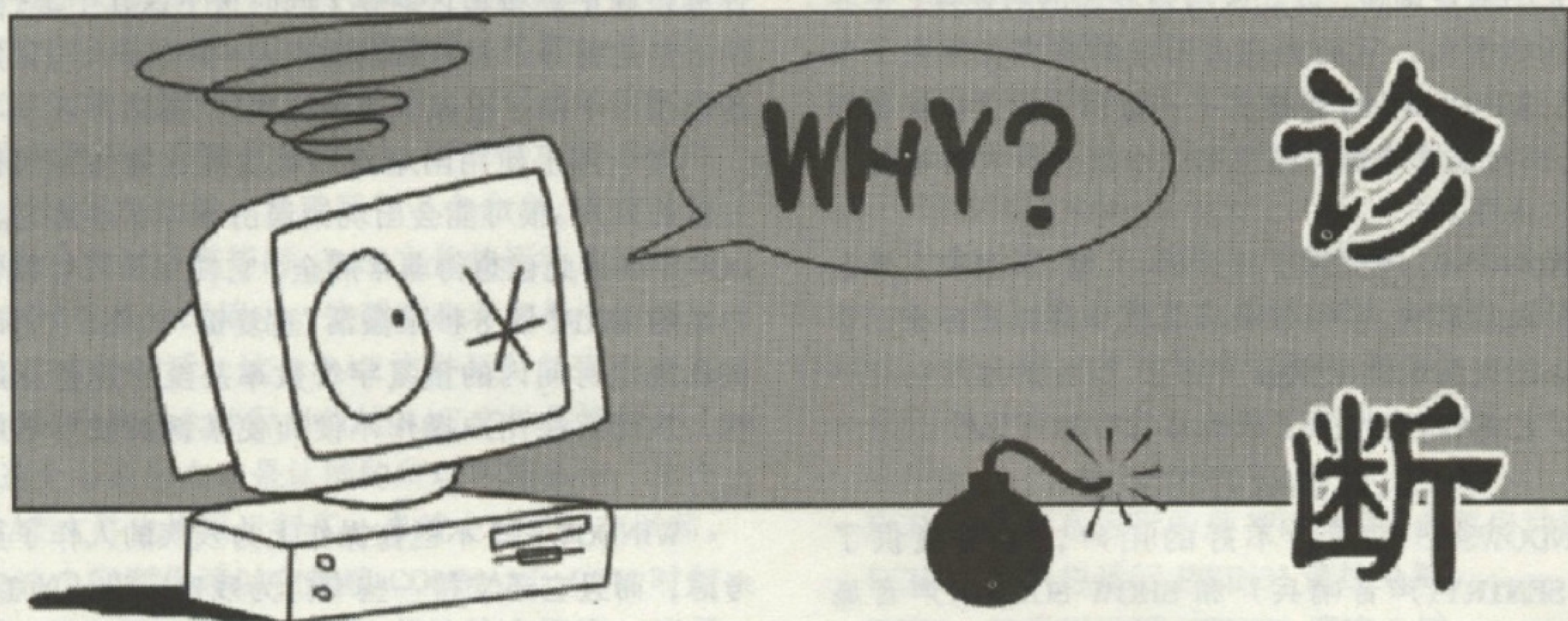
大家知道,CTRL 键本身没有多大作用,但如果配合其它键便能完成许多不同的任务,如 CTRL + ALT + DEL 可热启动,在 DOS 命令执行过程中按 CTRL + C(或 BREAK)可中断命令执行。另外,大部分软件驻留后的呼出热键也与 CTRL 键有着密切关系。

笔者在一次偶然的机会中在 DOS 环境下按住 CTRL + T 键,打出了一个奇怪的字符"??"(此字符只能在 DOS 提示符下打出,因此下文用"??"替代表示)。经笔者和几个朋友的热心研究,发现它可以联接两个 DOS 命令!从而可以将欲执行的命令连同参数一次性键入,并将其全部执行。

例如,我们要把当前盘上扩展名为 COM 和 EXE 的文件拷贝到 COMMAND 子目录中,并将它们从当前目录删除,然后再列出当前盘上的目录,可如此键入命令:COPY *.COM COMMAND ?? COPY *.EXE COMMAND ?? DEL *.COM ?? DEL *.EXE ?? DIR 然后回车……怎么样?最后的执行结果使你不得不被这个神奇字符的强大功能所折服。感觉真是好极了!

另外,笔者按住 CTRL 键把所有字母键按了一遍,除了呼出几个软件和这个怪字符以外,一般都出现"^X(X 是字母键)",另外如果没安装打印机就 CTRL + P 的话,你可能要 CTRL + ALT + DEL 了。

该字符的使用也受条件限制:1. 笔者作此项试验用的是 MS-DOS6.22,其它版本中没试过,估计也差不多;2. 使用前要先载入 DOS 子目录下的 DOSKEY.COM,最好把它放在 AUTOEXEC.BAT 中,记得修改后要重新执行此批处理文件才生效喔!♬



问：我的一张备份有重要数据的软盘发生了物理性损坏，为此我心急如焚，因为那是我个人的一些重要文件，并且再没有第二份备份，如不能恢复，可谓损失惨重，快帮帮我吧！　　浙江　杜杰

答：向你推荐以下三种措施或许能解决这个问题：

1. 使用诺顿软件包（NU8）中的诺顿磁盘医生（NDD）。NDD从0道开始对软盘的每一簇逐一进行检查，当发现存有数据的坏簇时NDD就试图将此处的数据读出，然后再写到软盘中没有被损坏的空闲区域。当然，前提是此张盘要剩余有足够使用的空间。同时，NDD又将坏簇标记出来，使其不会再被使用。那么，如果软盘数据装得很满，没有留任何余地，该怎么办呢？这时，就取决于盘上文件的分布：如果盘上有几个或十几个文件，可以先把其中的某些文件（应是没有被损坏的，否则也移不走）移出来存在硬盘上，腾出软盘上的部分空间后再用NDD修复即可；如果你这张盘上只有一个文件并且占满了所有空间（分卷压缩备份数据时往往会这样，危险噢！），那么在这种情况下，你只有——哭吧！

因此，建议用软盘备份重要数据和文件时，不要撑得太满而不留一点空儿，除非你对软盘的质量有十足的把握，否则还是留有一些余地吧！因为将来万一重要数据损坏而又不能被恢复，这种结局该是多么的“悲壮”啊。相比之下，“浪费”一点点磁盘空间又算得了什么呢？

用NDD修复软盘的命令是NDD/C A:(或B:)。参数/C的含义是进行连同软盘物理表面在内的全面测试。

另外，DOS中附带的SCANDISK具有类似的功能，其原理和NDD是一样的。这个程序同样非常好用。

2. 使用HD—COPY的软盘对拷功能。HD—COPY是目前最优秀的软盘拷贝工具，在修复盘损伤方面，也有自已的独到之处。方法是先对要修复的软盘进行“READ”操作，目的是将所有数据读到内存中，而其对坏道会尝试读20遍。这样，将受损数据能够全部正确读出的概率就非常的大了。然后换一张好盘进行“WRITE”操作就可以了，被读入内存的数据会重新写到这张好盘上，从而达到了修复的目的。

请注意，以上两种方法均属“亡羊补牢”的性质，只是有修复成功的可能性，这种可能性的大小取决于磁盘受损的程度。下面再介绍“羊未亡先补牢”的方法，也就是第三种。

3. 请使用高质量的软盘作为备份重要数据的载体。想必不用多说了吧。

最后，希望大家把握这样一个原则：对极其重要的数据，一定要尽早脱离开硬盘备份。快，现在就行动吧！　　北京　良民

问：本人新购了一个大硬盘，欲在上面分别安装WINDOWS95、WINDOWS NT4.0、OS/2 4.0及Unix类操作系统，但不知如何入手。请赐教。　　广州　尹炽良

答：OS/2和Unix各单独需要一个分区，而Win95和Win NT可以共用一个分区：先装Win95，然后在Win95上装NT，其会自动给出一个菜单，供用户选择进入Win95还是WinNT。请注意，以上提到的分区都是指可启动分区，而用DOS中的FDISK做出的分区是不行的。要用OS/2中的FDISK(安装软盘中的头两张)，其操作界面制作得极专业但又不失简捷和易用性。这样，需要做出4个可启动分区，其中的3个分别装入以上的操作系统，而另一个分区需要装入

一个启动管理菜单用于开机后选择由哪一个分区中的操作系统接管机器。如果想进入别的操作系统需要重新热启动，出现蓝色菜单后再选择所需。通过这种方式做出的几个分区之间相互完全屏蔽，就象拥有好几个硬盘一样。另外还想提及的是，每安装完一种操作系统后，启动菜单就会消失，这和IBM一贯的排它性有关。最好的方法是用“硬盘分区大师”(PQMAGIC)将菜单击活(即设置为Active)。虽然按顺序重新读一下OS/2的前两张盘也可以恢复，但相信你会很烦的。 北京 良民

问：我在玩《死亡地带》时，当与主角机器化的兄弟MARK对决时，面对MARK发的数十个火球实在是没法全部击毁，请问有何良策？(1997年第6期问诊) 北京 李淑玲

答：这一场景就是《死亡地带》的关底，打败MARK的方法有两种：一是单凭技巧，选择武器中的圆圈枪和瞄准镜中的最后一个，这样组合起来的装备威力最大，也是对付MARK的最有效武器。当火球向你袭来时，迅速用圆圈套住火球并开火，在击爆火球的间隙向MARK攻击。这样攻击几个回合后，MARK就会被击败。第二种方法就比较容易了。在游戏目录HARDLINE中找到SETUP.CFG文件，用编辑软件在该文件的最后添上这句话：CHEATING IS SOMETIMES USEFUL BUT FOR HOW LONG ???然后存盘退出，进入游戏后就可以用热键INS来增加生命（用HOME补充正在使用的武器的弹药，用PgUp补充所有武器的弹药)。这样就不用担心在主角打败MARK之前就体力不支了。 江苏 沈文贵

问：我在玩《D之食卓》时，主人公劳拉用从盔甲兵处取得的剑打开一道门后，上楼发现有一个天文望远镜和一个刻有六种符号带手杆的仪器，怎样使用它们?另外，劳拉到达一水池处，在它的左右有两个石像，其前面都有8个按钮，颜色各为8种，应怎样做?还有一处地方有一宝箱，但一靠近，周围会有尖刺伸出，无法打开宝箱，应怎么办?(1997年第6期问诊) 广州 亚宝

答：在《D之食卓》中，天文望远镜和刻有六种符号带手杆的仪器是用来观察颜色(即密码)的。水池的左右有两个石像，这两个石像分别是射手座和水瓶座(像吗?）还有一处地方的宝箱，它被放在一个装有机关的凹坑里，里面装的是一把枪。

你应该做的是：扳动手杆，使它分别对着射手座和水瓶座的标志，（射手座的标志是一把拉开的弓箭，水瓶座的标志是几道波浪线）然后俯下身去观察显微镜里的颜色（可多次观察，直到你记住为止)，最后来到石像前，按下对应的颜色钮。

于是水池里的水流到城堡里的凹坑里，宝箱漂到了坑边。劳拉取到枪，回到大转盘那里将转盘又转了两圈，这回出现的是一块花玻璃，用枪将它打破，并从这里爬到顶层。穿过一堵暗墙（对着墙壁走，颜色有点异样的墙会自动打开)，转一下两个转盘，便可来到关底。两个转盘为最后一个谜题，只须注意一下转盘的“转速”即可过关。“砰”!劳拉对着魔鬼开枪了，子弹穿过如用泥巴做的人体，整个故事到此告一段落。 湖北 陈荆汉

问：《模拟大厦》(SIMTOWER)的电梯只能建到30层，但30层以上的单位无论怎样也没有人租用，如何解决?(1997年第6期问诊) 广东 陈逸文

答：在《模拟大厦》中，逢第一、十五、三十层等可以建大厅。而大电梯也是逢十五、三十层停的，所以在十五或三十层建大厅后再从一层拉一部大电梯上去，然后可以从十五层或三十层开始再建小电梯便可上到三十层以上了。 广东 郭峰、陈强兵



一 本人玩《福尔摩斯探案——玫瑰纹身案》中遇到几个难题急需求解：

1. 如何才能从『老舍曼的宠物店』借出『托比』?

2. 在『圣伯那台球学院』可以得到什么线索，如何打开里面的『皮箱』?

3. 怎样进入『戴格尼斯俱乐部』的『会议室』?

北京 读者

二 我在玩《绝音魔琴》中，得知向无敌在京西的一所寺庙中，率众奔去，但看门和尚却以身上杀气太重为由予以阻挡，这时应怎么办?难道还有什么没有进行的情节吗?

北京 李三恬

三 本人在玩《BLOOD》时，杀人第五关时，进入一个类似『八卦』的圈中。我在消灭了敌人（包括棕色、银色的蝙蝠怪）后，发现自己处于一个『进退无门』的处境，我使用了所有武器，对几乎所有的地方进行了『轰炸』，可是我仍只能在圈中打转，不得其门。请问我如何才能冲出这『围城』?

浙江 毕磊

四 我在玩《无悔的十字军战士II——义无反顾》时，当玩到第8关的第4小关时，刚进入画面，电脑就在倒计时，不久，画面切换成同伴和我交谈……之后，就出现了演员表，该游戏应有10关，为何在第8关末尾就结束了呢?

上海 顾增福

大众软件服务快车

市场星云
(本期广告索引)

可在读者服务部邮购的刊物

品　名	零售价	挂号费	快件	特快专递
96月刊(3、4、6、7、11)	6.00	1.00	13.00	22.00
97月刊(4、6)	6.00	1.00	13.00	22.00
各期配套磁盘	10.00	2.50	6.00	25.00
1996年增刊	22.00	2.50	22.00	35.00
配套光盘	45.00	4.5	13.00	25.00
1997年合订本(上)	25.00	3.00	28.00	45.00
1997年增刊	18.00	2.50	22.00	35.00
大众软件CD总第二期	45.00	4.50	13.00	25.00

征订启事

《大众软件》1997年合订本(上)已经上市。零售价:25元

同时大众软件CD总第二期作为《大众软件》1997年合订本(上)的配套光盘发行。其中除15至23期配套磁盘的全部内容外还有大量最新共享软件和游戏的DEMO,另外还特别收录了《大众软件》1995年合订本的全新多媒体版。**本光盘定价45.00元。**

《大众软件》1997年增刊零售价18元、《大众软件光盘》总第3期(双CD)零售价60元,将于1997年9月底上市,现继续征订。

第二届大众软件奖开奖啦！

第二届大众软件奖
具体兑奖方法

第二届大众软件奖已于1997年6月30日结束，现将开出的中奖号码公布给您。请详查您手中奖券号码，恭贺您中奖。具体兑奖方法如下：

邮寄：请速将奖券副券（请将正券保存好）以及您的详细地址、邮编及身份证号码或其它证件号码写清寄回杂志社，我们将以最快速度把奖品寄到您的手中。

自取：自8月23日起每周六上午九点至十二点在《大众软件》读者服务部领取。地址：崇文门大街6号楼（崇文门地铁西南出口向西100米路边。）

注：兑奖结止日期为1997年10月31日，以邮戳为准，未领奖品将累计滚入"第三届大众软件奖"。

特等奖号码 31853

一等奖尾号	31649	65931	18998					
二等奖尾号	0725	9573	6696					
三等奖尾号	8108	8874	4693	2390	4983	8068	5603	
四等奖尾号	464	095	797					
五等奖尾号	914	339	267	852	529	989	510	
	424	325	696	056	894	452	273	246
纪念奖尾号	64	21	48	60	69	35	24	

感谢下列厂商对第二届大众软件奖的支持

协办厂商

北京金山软件公司

法国Ubi soft娱乐软件公司

中国教育电子公司

北京腾图电子发展公司

智冠（北京）公司

赞助厂商

双语（北京）公司

雄龙伟业家用电脑公司

牛津剑桥资讯公司

中国电子物资公司

北京蒲公英教育软件公司

北京联飞翔科技发展公司

北京鸿达电子技术研究所

北京华美星际公司

北京尚洋技术公司

中国大恒光盘中心

世纪互联通讯技术公司

深圳龙丽图实业公司

上海金仕达公司

注：厂家排名不分先后

第二届大众软件奖部分奖品

奖　项	获奖人数	奖　　品
特等奖	1名	由雄龙公司提供的康柏P133多媒体电脑一台，家用打印机一台，和大众软件杂志社赠送的《生死赛车》、《生化悍将Ⅱ》、《大众软件》97合订本（上）、配套光盘及TOP TEN扑克等。
一等奖	3名	调制解调器一台，家用打印机一台和《生化悍将Ⅱ》、《生死赛车》、《天汇笔记本》、《魔动王子》、《吸血鬼》、《银河飞将Ⅳ》、《INTERNET宝典》、《金山影霸Ⅱ》、大恒系列光盘和大众软件杂志社赠送《大众软件》97合订本（上）、配套光盘及TOP TEN扑克等。
二等奖	21名	调制解调器一台，《生化悍将Ⅱ》、《生死赛车》、《魔毯Ⅱ》、《天汇笔记本》、《狂涛计划》、《金庸群侠传》、《鸿达系列家佳家用软件》、《金山单词通》、《轻轻松松背单词》、《INTERNET导航》、《创世纪魔法师》、《银河私掠者》、《三国英雄传》和大众软件杂志社赠送《大众软件》97合订本（上）、配套光盘及TOP TEN扑克等。
三等奖	49名	龙丽图立体眼镜一个或《生化悍将Ⅱ》、《生死赛车》、《魔毯Ⅱ》、《鸿达系列家佳家用软件》、《金山单词通》、《学友复习测试系统》、《烈火战机》、《INTERNET宝典97》、《软硬件一点通》、《银河飞将Ⅳ》等。
四等奖	210名	《病毒克星》一套、《大鲨鱼》等。
五等奖	1050名	《炎龙骑士团Ⅰ》、《鸿达系列家佳家用软件》、大恒系列光盘和《大众软件》97合订本（上）、配套光盘及TOP TEN扑克等。
纪念奖	4900名	TOP TEN扑克牌一套

注：每位幸运者获奖总价值按1997年4月刊所公布内容办理

热报　最新上市软件

《WPS 97》

从1989年金山公司推出WPS文字处理系统以来，版本已多次升级，功能不断增强。以操作简便、功能齐全、实用方便等优点，在中文文字处理领域市场上独领风骚，备受用户青睐，成为中文文字处理软件的典范之作。据悉，它的最新版本WPS 97即将于今年秋天与广大用户见面。

WPS 97是运行在Windows 3.X、Windows 95简体中文环境下的中文文字处理软件。它是一套图文表并茂、功能强大的图文混排系统，在保留了原有的文字编辑方式的同时，支持所见即所得的文字处理方式。

与以前的各个版本相比，WPS 97新增了以下功能：

1.美观实用的用户界面 2.文本编辑与所见即所得方式并存 3.支持文字的竖排和多种绕排效果 4.丰富的字体和图文框修饰 5.活易用的表格 6.可以任意旋转的图形对象 7.支持多种格式的图象读入 8.对象的嵌入和链接 9.提供扩展的稿纸方式和水印等特殊效果 10.内嵌的中文校对系统 11.提供填充式的文档模板

（预计97年10月上市零售价：480元）

《尼罗河－通往埃及的门户》

尼罗河，世界上最大河流之一，流经坦桑尼亚，卢旺达等国家，最后于埃及亚历山大城汇入地中海，全长4000英里，是非洲最长的河流。由于非洲土地相对贫瘠，沙漠面积大，所以尼罗河沿岸就成了人们耕种居住生息繁衍的良好选择，也因此形成了众多人文景观，集中体现了非洲悠久的历史。除了人所皆知的金字塔、斯芬克斯头像，还有纳塞尔水库，这是世界上最大的人工水库；帝王堡，那里聚集有众多古埃及皇帝的神秘陵墓等等。

《尼罗河－通往埃及的门户》，是一张以最新多媒体技术制作的光盘类电子读物，它以丰富的内容，精美的图片把读者带入尼罗河沿岸旖旎的风景，更详尽介绍了沿岸的历史文化、古老的建筑，非洲的丛林。除了图片、文字和录像以外，还为读者提供了照相机、旅行日志、罗盘、地图工具，使读者可随时把喜爱的风景拍摄下来存入日志。

文化，从来是全人类共同拥有的，如果你对非洲的神秘文化，古埃及灿烂的历史感兴趣的话，《尼罗河－通往埃及的门户》将是一张非常好的介绍光盘。

（预计97年8月上市零售价：128元）

《侏罗纪圣战》

《侏罗纪圣战》是由韩国SKC公司生产的游戏精品之一，是韩国在中国首次发行的游戏。

该游戏是典型的即时战略及RPG类游戏，可八人同时上网对战。分为三个难易程度，玩家可以在八个不同部落中任选一个来完成不同的使命。

此游戏与其它即时战略游戏不同的是可以根据不同的部落及需要生产不同的武器，并且每个部落还有自己的特殊武器如：太阳盾牌、月亮盾牌、黑暗之斧等，这些武器同一般兵器相比有极强的杀伤力。如有级别高的武士使用这些可以大量地杀伤敌人。

游戏中的场面非常宏大，场景丰富不仅有沙漠、平原、丘陵还有森林、湖泊、桥梁等。就像世界地图中的五大洲四大洋一样。你要指挥军队攻城掠地，从地图的这一端打到另一端。

在游戏中还可以生产不同的魔法师，每个魔法师都有不同的魔法，有一种魔法师具有隐身术，在敌强我弱的情况下，利用隐身术逃到远离战场的地方休息，恢复生命值，并能以此功能突然袭击敌人。

（预计97年9月上市）

《毁灭者》

与其它的改编游戏不同，《毁灭者》并没有照搬电影原作中的剧情，而只是沿用了电影的大背景，让司法部长约翰·克鲁格在美国政府的证人保护计划中出生入死。游戏的剧情是多线式的，但实际上对玩游戏并不多大的影响，顺便说一声，游戏的结束倒让人回味，在鼠标的一阵操作后屏幕上显示“YOU ARE ERASERD(你被蒸发了)!”，最后手写字幕淡去，画面变黑，可谓与游戏配合得天衣无缝，算是收了个好结尾！

从声光方面来看，《毁灭者》应属上乘之作，整个游戏中过场影片的成分比较大，颇有电影感，解析度也相当高。整个游戏的配音则是比较引人关注的焦点，因为它是我们国内仅有的全程语音都请专业演员配音的游戏。

（预计97年9月上市零售价：148元）

最新上市软件热报

《绝音魔琴》

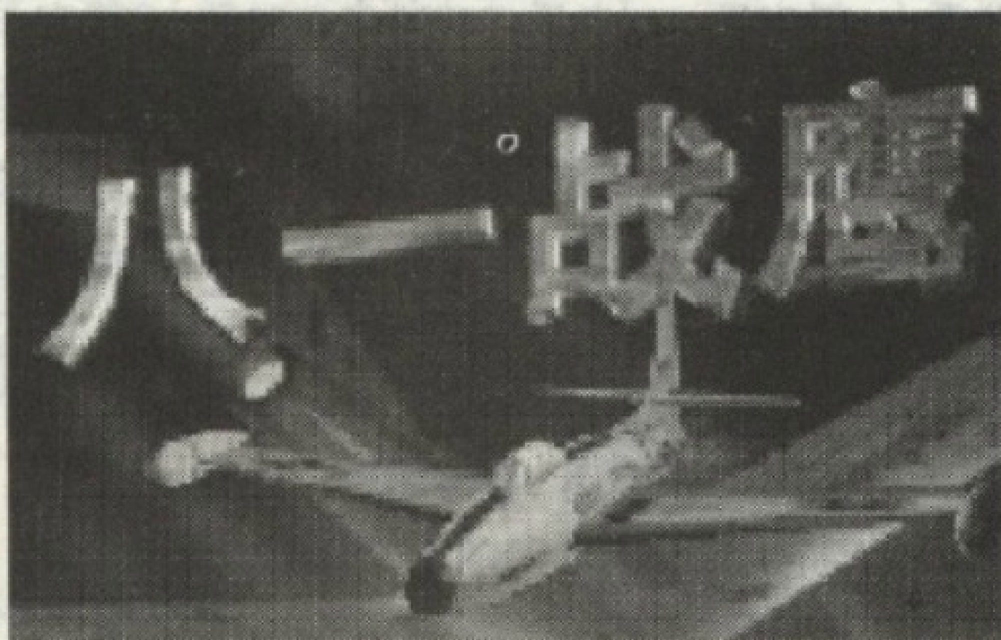
相传武林中得道最高者就能拥有“绝音魔琴”，若与此物化为一体，则可武功大进、百毒不侵、千年不坏。且此物随主人的性格而改变，愈邪则邪，愈正则正。随着十八年前的一声武林浩劫，它也随之消失，凑巧的是江湖老仙“天不老”也正是十八年前退隐江湖并收了两个徒弟，所以江湖上盛传就是他得到了“绝音魔琴”。于是武林至恶“飘欲仙”便向这位老人下了毒手，逼得这两个弟子外出寻找魔琴。师兄弟二人在危机四伏的路上结识了一个女孩子“任清风”，上天捉弄人般的让师兄弟同时喜欢上了这个女孩，兄弟二人该如何面对一连串的困境?情同手足的师兄弟该如何化解纠结的爱情？一直找到幕后的真凶，才发现原来如此……

(预计97年8月上市零售价69元)

《八一战鹰》

1997年是建军70周年，金盘公司开发、光宏达公司总发行的大陆第一部大型空战游戏《八一战鹰》将作为建军70周年的献礼。该游戏是国内第一部WIN95下的真三维空战模拟游戏。该游戏运用了Direct X这套WIN95下的游戏开发引擎，其版本之高，所用技术之先进是国内独一无二的。在作战中，充分根据史实对敌我双方的各种机型进行了逼真的模拟，提供可随时切换的侧、后、前、俯、坐舱等多个视角。在游戏中，更有全新的保护地面目标的任务设计，这在空战游戏中是极其罕见的。这款游戏共有十五关，背景各具特色，我机有时于白云间搜寻敌机，一会儿又在海天之间尾追强敌，时而又在月明星稀之夜攻击来犯之敌，如果你能圆满完成此十五关，还有意想不到的惊喜在等着你。

(预计97年9月上市零售价:98元)



《F1大奖赛》(POWER F1)

本软件是由VIRGIN公司最新推出的一级方程式赛车游戏。这款游戏获得了国际汽车联合会授权，以实际举办的一级方程式赛车大奖赛的各项数据为蓝本，采用最先进的制作技术来塑造那些世界著名的车队，如：麦克拉伦车队、威廉姆斯雷诺车队、法拉力车队……都将一一展现在你的面前，每一辆赛车都具有不同性能，你将体会到法拉力车红色烈马般的动力、威廉姆斯赛车稳健扎实的风格。

游戏中的十七条赛道是根据举行方程式分站赛的赛道实际测量制作而成，每一个弯道以及赛道两边的场景都真实的反映实际情况。银石赛道、伊莫拉赛道、摩纳哥赛道……不再只是那些赛车高手们激烈争夺的场地，你也可以驾驶着一级方程式赛车，与自己心目中的超级赛车手同场较量。

(预计97年9月上市)

大片消息

97年国内外最受欢迎的可连线作战的新款娱乐大片之一，众盼已久的正版《暗黑破坏神》(DIABLO)即将于九月初在全国各地同时发售，零售价:168元。欢迎前来购买或邮购(在北京大众软件读者服务部邮购免收邮费)。

另:进口原版《暗黑破坏神》精装全攻略集与软件同时出售，零售价:42元。

国内总经销：北京联飞翔科技发展中心、北京晶合顺达计算机公司(大众软件读者服务部)

小消息

《生死之间》预计于八月底上市零售价128元。

由牛津剑桥公司制作的“同步成长”系列－中学化学多媒体辅助教育软件预计于八月底上市。

《侠客英雄传Ⅲ》(2CD)已于八月中旬上市零售价98元

《神雕侠侣》预计九月初上市零售价89元。

大众软件读者服务部

买家庭软件

●北京《大众软件》读者服务部总部
北京晶合顺达计算机公司
销售部电话：(010)65266244
联系人：刘丽新

●上海大众软件分部：
上海伟丰电脑有限公司
地址：河南中路221号计算机广场二层
电话：62104588,63296401
联系人：卢永伟
分店：文化商厦好胜电脑中心
地址：福州路355号商厦3层
电话：63746384　联系人：张传丰

●天津大众软件分部：
展望计算机研究所
地址：和平区鞍山道131号旁8门
电话：23532636　联系人：王景

●太原大众软件分部：
和生新技术有限公司
地址：太原新建南路138号
电话：4164490　联系人：师文侠

●淄博大众软件分部：
齐鲁石化电视台器材销售服务中心
地址A：淄博市临淄区闻韶路28号
地址B：张店区十七中北街8号
电话：7536309、2867297
联系人：杨宝义

●河南新乡大众软件代理：
新乡时代电脑书店
地址：河南新乡市平原路260号
电话：2044006　联系人：白学兰

●唐山大众软件分部：
唐山市亚太电器行
地址：唐山建设南路85号
电话：2853667　联系人：赵以松

●苏州大众软件分部：
沧浪精华电脑软件公司
地址：苏州干将东路35号
电话：7246529
邮编：215021　联系人：成坚一

●杭州大众软件分部：
南北电脑技术公司
地址：杭州市教工路7号
电话：8079924　联系人：陈进芝

●宁波大众软件分部：
宁波海曙今日书店
地址：海曙区中山东路99号新世纪商场二楼
电话：7248229　联系人：杨兴科

●广州大众软件分部：
天高电脑商行
地址：东湖西路海印电脑城P53号
电话：83855037　联系人：松阳汉

●南京大众软件分部：
新高科技服务公司
地址：南京市珠江路548号
电话：3352364　联系人：杨秀荣

●长沙大众软件分部：
科海计算机软件有限公司
地址：长沙市南区小林子冲31号
电话：5516632　联系人：尹浙

●南昌大众软件分部：
科环计算机销售服务中心
地址：南昌市八一大道373号
电话：6288891　联系人：万腊生

●武汉大众软件分部：
精恒科技有限公司
地址：珞瑜路31号七喜电脑城2楼
电话：7649127　联系人：林谦

●韶关大众软件分部：
求索电脑资料部
地址：风度中路中创大厦2楼C-4
电话：8914226　联系人：何永雄

●温州大众软件分部：
鹿城三元电脑有限公司
地址：浙江温州市蛟翔巷130号
电话：8286980　联系人：林坚

●成都大众软件分部：
大和计算机软件有限公司
地址：磨子桥星星电脑城1楼110室
电话：5561741　联系人：徐韬

●昆明大众软件分部：
棒子专用电脑软件经贸部
地址：昆明圆通北路38号
电话：5176880　联系人：王全文

●兰州大众软件分部：
诺亚科工贸公司
地址：兰州市科技街136号二楼
电话：8419563　联系人：薛峰

●瑞安大众软件代理：
汇龙电脑软件店
地址：浙江省瑞安公园路9号
电话：5653205　联系人：章晖

●保定大众软件分部：
嘉恒软件专卖店
地址：保定市向阳南路230号
电话：3072240　联系人：刘庆锡

●新疆大众软件分部：
新疆乌鲁木齐华顺电子科技书店
地址：明园西路9号付2号
电话：4816658　联系人：韩浩

●青岛大众软件分部
青岛海汇信息中心
地址：青岛市台东三路128号
电话：3621379　联系人：庄涛

●柳州大众软件分部
科百新技术电脑开发中心
地址：中山中路1号五星商业大厦五楼
电话：2829286　联系人：郝鉴雄

●大连大众软件分部
大连维尔电子设备公司
地址：中山区港湾街2号
电话：2187847　联系人：刘建波

●哈尔滨西区大众软件分部
哈尔滨市北方书店
地址：哈尔滨南岗区西大直街95号
电话：6259031　联系人：王伟

●哈尔滨东区大众软件分部
哈尔滨希望信息传播有限责任公司
地址：哈尔滨南岗区南通大街232号
电话：2510446　联系人：宋大强

●包头大众软件分部
包头市新洋科技实业公司
地址：昆区学府道南段4号二层
电话：2119335　联系人：徐喜民

●西安大众软件分部
西安海天计算机软件工程有限公司
地址：友谊西路127号付14号
电话：8496569　联系人：张向丽

●湛江大众软件分部
湛江市赤坎区八方电脑软件专卖店地址：湛江市赤坎区中华路69号
电话：3205630　联系人：吴滨

●河南安阳大众软件分部
安阳市创立咨询有限责任公司
地址：人民大道中段红星路口东50米路北
电话：5935384　联系人：申广平

●常州大众软件分部
常州大众软件专营店
地址：常州市北直街8号
电话：6686789　联系人：陈洁

●徐州大众软件分部：
徐州众城电脑公司
地址：徐州市黄河东路18号
电话：3670245　联系人：周宁

★大众软件服务网愿架起出版商与广大读者之间的友谊之桥
★《大众软件》杂志社愿与全国各地热忠于服务于读者的软件经销单位联合开辟当地市场。

★★欢迎加入大众软件服务网★★

联系电话：(010)67150759　联系人：张友利、冯立群

大众软件读者服务网愿与全国各软件厂商共创软件市场新的未来，欢迎您的产品进入大众软件读者服务网。

联系人：李先生
电话：(010)67150879、67150759

真诚面对全国广大读者

《大众软件》读者服务部新建分部

★北京大众软件一分店
电话:62630299 联系人:李燕冰
★吉林大众软件分部
吉林树人电脑
地址1:光华路6号电脑商城树人电脑
地址2:吉林剧场3号网点
电话:2446408 联系人:曲纪先
★郑州大众软件分部
郑州大众软件分部
地址:郑州市经五路10号附22号
电话:5971645 联系人:郭凯
★广西大众软件分部:
广西南宁奥讯电子公司
地址:新民路6号文化市场A座3楼22号
电话:2818521 联系人:孙兰芳

★株州大众软件分部:
湖南株州蓝星电脑公司
地址:建设中路29号
电话:8247690 联系人:张旭东
★贵阳大众软件分部
贵阳兄弟电脑
地址:公园西路西南电脑城2楼
电话:5894210 联系人:林光
★无锡大众软件分部:
无锡好友办公设备公司
地址:无锡市曹张新村58号
电话:5025454 联系人:邓志福
★石家庄大众软件分部
浪潮高科技服务中心
地址:石家庄市华西路19号
电话:7043711 联系人:朱广永
★廊坊大众软件分部
万天计算机软件店
电话:2115240 联系人:孙阳
★浙江乐清大众软件代理
银云电脑公司
地址:乐清建设中路91号
电话:2532856 联系人:郑海滨
★济南大众软件分部
济南半岛微电子信息技术公司
地址:济南市和平路55号
电话:6944476 联系人:张欣
★锦州大众软件分部
地址:凌河区解放路五段33号
电话:2829858 联系人:张东晨

更 正

于八月刊上登出的北京雄龙伟业家用电脑有限责任公司的联系电话应为68469887,特此更正。

《大众软件》第二期配套光盘由于产品包装生产拖期,因此延期至8月20日才上市,对此我们表示深深的歉意,希望广大读者继续支持我们的工作。

于七月刊介绍的教育软件《中级美国英语》(2CD)零售价应为160元。

由深圳龙立图公司提供的第二届大众软件奖奖品立体眼镜零售价800元。

分部信息

南京的读者朋友:由南京大众软件读者分部协办的"江苏首届电子出版物与家用软件展览会"将在9月份开展,分部备有门票免费赠送,欢迎前去领取。

热烈祝贺西安大众软件分部C店开业!
C店地址:雁塔路什字西南角50米处
电话:7809634 联系人:李武凌

八月份上市的教育软件

软件	价格	软件	价格
《音乐殿堂》	86	《英语直通车口语速成》	98
《中级美国英语》(2CD)	160	《英语直通车商务英语》	148
《家庭同步学初中化学》	78	《恬恬和小旋》	98
《家庭同步学初二物理》	68	《用多媒体学中国象棋》	78
《家庭同步学初三物理》	68	《用多媒体学国际象棋》	78
《办公室商业英语》	128	《用多媒体学围棋》	78
《日语教学法》	79	《用多媒体学桥牌》	78
《儿童学英语》	66	《软件伴侣》	98
《英语直通车交际英语》	128	《中国古典名著》	48

大众软件库(教学、应用、百科类)

应试教育	售价(元)
家教软件集锦(CD)	80
家庭同步学初中语文/数学(CD)	98/98
家庭同步学初中化学(CD)	68
家庭同步学初二/初三物理(CD)	68/68
初中英语复习大全(CD)	120
小学语文一点通(CD)/挑战托福(CD)	78/88
高考咨询软件(97 学生版)	120
学友复习测试系统初/高中版(CD)	98/148
外语学习	**售价(元)**
中级美国英语(2 CD)	160
听学说中英文(CD)/美语每日一句(CD)	68/68
英语捷径/金山单词通(CD)	78/78
365天轻松英语(春/夏/秋、冬)版(CD)	68/68/68
轻松说英语(生活/旅游/社交/购物篇(CD)	88/88/88/88
英语直通车(交际英语/口语速成/商务英语)	128/98/148
英语词汇速记 2.0(CD)/日语教学法(CD)	78/79
急救英语生活篇/实用篇(CD)	550/770
办公室商业英语(CD)/转转龟捉迷藏(CD)	128/180
老鼠看书咬文嚼字(CD)/儿童学英语(CD)	180/66
我的第一本多媒体双语画册(CD)	180
小红帽/潘多拉的盒子(CD)	98/98
金发歌蒂与三只熊/草原上(CD)	120/120
素质教育	**售价(元)**
音乐殿堂(CD)	86
秦始皇陵之谜/太空探险(CD)	168/128
玛德琳和她精彩的木偶戏(CD)	128
鲸的世界/魔鬼大峡谷(CD)	128/128
世界橄榄球博览/创业人门(CD)	98/128
大鲨鱼/宇宙漫游/海洋探秘(CD)	128/128/128
神童的摇篮/多媒体十万个为什么(CD)	85/98
中国成语故事精粹(一)(CD)	50
世界音乐之旅(一/二)(CD)	88/88
佳儿成龙记/十万个为什么(1、2)(CD)	97/98/98
大唐诗录(CD)/恬恬和小旋(CD)	80/98
双语多媒体天碟(CD)	128
用多媒体学中国象棋/围棋(CD)	78
用多媒体学国际象棋/桥牌(CD)	78
电脑入门	**售价(元)**
软硬件一点通(CD)	98
多媒体制作一点通(CD)	98
全国计算机等级考试题库(CD)	98
Windows 4.0 NT交互式多媒体教程(CD)	85
Windows'95用法详解与举例(CD)	48.50
计算机操作与上机指导(CD)	48.50
多媒体电脑从入门到精通(CD)	48.50
金山电脑入门/金山WIN95入门	96/96
计算机基础知识全面速成(CD)	68
跟我学用Microsoft Windows3.2(CD)	39
WINDOWS NT中文版实战演练(CD)	68
用多媒体学WIN 95(CD)	50
用多媒体学WINDOWS(CD)	50
万事无忧/开天辟地(CD)	125/125
全国计算机等级考试辅导(一级)	128
计算机等级模拟考场CGE(CD)	70
文字处理学习	**售价(元)**
活学活用中文Word(CD)	50
跟我学用Excel 5.0 for windows(CD)	39
跟我学用Microsoft Word 6.0(CD)	39
跟我学用office(CD)	50
跟我学用Excel 7.0 for windows(CD)	68
跟我学用Word 7.0 for windows(CD)	68
跟我学用WORD 97中文版(CD)	68
轻松学五笔	48
Win3.2 Word 6.0 Excel5.0用法详解(CD)	48.50
Word 7.0交互式多媒体教程(CD)	75
Word 6.0交互式多媒体教程(CD)	75
Word 7.0从入门到精通(CD)	48.50

网络学习	售价(元)
INTERNET模拟上网CAINET(CD)	80
INTETNET导航/Internet轻松上网教程(CD)	68/48.50
INTETNET宝典(CD)	97
从集成电路到信息高速公路(CD)	68
Exchange交互式多媒体教程(CD)	75
Netscape Navigator实战演练(CD)	68
专业工具学习	**售价(元)**
精通photoshop & Windows'95(CD)	68
JAVA语言学习软件CAIJAVA(CD)	88
C语言速成CAIC(CD)	80
Visual Foxpro 3.0从入门到精通(CD)	48.50
Photoshop从入门到精通/3DS教程(CD)	48.50/48.50
轻松制作多媒体节目(CD)	48.50
三维游戏程序设计从入门到精通(CD)	100
大恒C/C++快速进阶教程(CD)	78
跟我学用Photoshop(CD)	88
Photoshop应用字体效果实例(CD)	78
Photoshop3从入门到精通(CD)	150
3D Studio4从入门到精通(CD)	100
3D动画全面速成(专业版/普及版)(CD)	98/68
通用三维宝典(2CD)	150
三维素材宝典(之一/之二)(CD)	78/78
VB 4.0从入门到精通(CD)	48.50
3DS造型材质精品库(金/银色篇)(CD)	99/99
Visual C++多媒体开发指南(CD)	100
电脑游戏编程技巧大全(CD)	100
Visual Basic从入门到精通(CD)	100
VISUAL BASIC 多媒体开发指南(CD)	100
JAVA从入门到精通(CD)	48.50
走进Corle Draw/文字特效(CD)	98/78
JAVA小程序设计从入门到精通(CD)	68
知识百科	**售价(元)**
音乐殿堂(CD)	86
中华览胜1/2(CD)	68/68
历险小精灵/星世纪战将(CD)	55/55
坦克战车/航空母舰/潜艇(CD)	68/68/68
战斗机/武装直升机/轰炸机(CD)	68/68/68
蓝天芭蕾/军用枪械(CD)	48/68
建筑设计与室内装饰(CD)	100
现代摩托车鉴赏(CD)	56
中国家庭美食(CD)	72
光盘军事博物馆	68
工具	**售价(元)**
天汇笔记本/金山WPS+伴侣	100/96
金山影霸 2/视频播放VER2.0	96/88
金山书信通/金山词霸	97/48
KV300/病毒克星/瑞星杀毒软件	180/280/150
理德轻松排版(CD)/长城全真字型(CD)	158/300
电脑热门软体1/2/3/4(CD)	45/45/50/50
INETERNET全球最大计算机网(CD)	75
计算机图形与动画制作(CD)	75
个人电脑与视频制作(CD)	75
驱动程序大全/INTERNET重要网址(CD)	50/68

《大众软件》配套软盘目录

期	内容
第二十四期	DOS百宝箱中介绍的部分软件 CD-ROM工具集中的全部工具 WINDOWS帮助文件的源文件 WINDOWS 95下的一套工具箱
第二十五期	WINDOWS百宝箱中介绍的全部软件 WINDOWS下的雷达软件 WINDOWS视窗之声 软盘攻略:真人快打Ⅲ
第二十六期	DOS百宝箱中介绍的部分工具 声音文件播放工具集中的部分工具 天骄补丁铺的全部补丁

配套软件每期 10元(一片),挂号邮寄,邮费 2.50元/片。

大众软件库(娱乐类)

软件名称	售价
巴士帝国	49
暗棋株罗记	79
象棋俄罗斯	59
世纪末商业革命	120
麻将大师	120
爆笑躲避球	110
奥林匹亚桥赛	99
武将争霸Ⅱ	130
钢铁骑士团	130
将族象棋大师Ⅲ	89
西楚霸王(CD)	120
移民计划(CD)	98
运镖天下	120
赤壁之战(CD)	120
水浒传(CD)	120
边缘战区(CD)	99
五子棋大师	29
魔动王子	270
古大陆物语	130
卧龙传	140
仙剑奇侠传(CD)	120
魔法门英雄无敌(CD)	69
黎明之砧(CD)	69
时空特勤组(CD)	69
汉堡战争(CD)	69
新蜀山剑侠(CD)	69
笑傲江湖(CD)	69
倚天屠龙记(CD)	69
射雕英雄传(CD)	69
武状元黄飞鸿(CD)	69
烈焰钢狼传(CD)	69
鹿鼎记(CD)	69
龙腾三国(CD)	69
吞食天地Ⅲ(CD)	69
三国英雄传(CD)	69
金庸群侠传 (CD)	69
机甲猎人(CD)	69
三国演义2(CD)	89
刘伯温传奇(CD)	49
FIFA 96(CD)	130
银河飞将Ⅳ(6 CD)	268
长弓阿帕奇(2 CD)	169
极品飞车(增强版)(CD)	139
魔毯二代(CD)	130
无悔的十字军战士(CD)	140
狂野飙车(CD)	135
电脑魔神(CD)	135
梦幻弹子球(CD)	125
NBA 96(CD)	130
极道枭雄(CD)	79
NBA 97(CD)	149
FIFA 97(CD)	150
无悔十字军Ⅱ(CD)	149
主题公园(CD)	149
傲气雄鹰 97(CD)	149
金版命令与征服	160
隐秘行动(CD)	120
绿茵 96(CD)	88
官渡(CD)	88
游戏大观(CD)	80
大富翁Ⅲ(CD)	98
血狮(CD)	86
雷神之槌(CD)	248
终极毁灭战士(CD)	198
剑侠情缘(2 CD)	128
死活通(标准版)	108
死活通(普通版)	10
生化悍将Ⅱ(2 CD)	148
97 赛手(CD)	135
魔神战记 Ⅱ(CD)	98
炎龙骑士团Ⅰ(CD)	68
炎龙骑士团Ⅱ(CD)	88
时空游侠(CD)	136
古墓丽影(CD)	146
死亡地带(3 CD)	186
魔兽争霸Ⅱ	168
银河私掠者(3 CD)	198
极道枭雄Ⅱ(CD)	149

NEW GAME 橱窗

软件名称	售价
海底英雄(CD)	69
绝地任务(3 CD)	99
超时空英雄传说Ⅱ	69
虎将神兵(CD)	69
凯兰迪亚Ⅲ(CD)	130
极品飞车Ⅱ(CD)	159
福尔摩斯Ⅱ(CD)	159
烈火战机(CD)	149
生死赛车(CD)	168
侠客英雄传Ⅲ (CD)	98
天惑(WIN95/CD)	98
绝地风暴(CD)	159
黑暗王座Ⅰ(CD)	159
七宝奇谋(CD)	80
基因战争(CD)	159
暗日(CD)	159
赤壁(CD)	98
灌篮金刚(CD)	98
烽火连天(CD)	128
猎杀潜航(CD)	148

新品征订

软件名称	售价
绝音魔琴(CD)	69
霹雳幽灵剑(2CD)	89
水浒(CD)(智冠)	69
神雕侠侣(CD)	89
乌龙院(CD)	69
天旋地转Ⅱ(CD)	138
无限飞行(CD)	130
无声狂啸(CD)	130
诺瓦风暴(CD)	130
多媒体音乐魔典(CD)	85
多媒体音效魔典(CD)	85
实用底纹素材库1	68
实用底纹素材库2	68
实用底纹素材库3	68
带问号的童话故事	49
异星搜奇(CD)	130
地狱之吼(CD)	130
绝地大反攻Ⅱ(2CD)	160
飞狼大战卡曼契(2CD)	160
极速天龙(CD)	130

硬件世界

名称	售价
智能鼠标	58
大脚鼠标	40
苹果鼠标	30
激光鼠标	130
网鼠(两用)	160
精灵笔	380
F21游戏杆(附带光盘)	260
F12 四键飞行摇杆	140
J747 两键飞行摇杆	70
MB721台式大手柄	80

服务部公告栏

晶合好消息

◆《大众软件 97 合订本(上)》(定价 25 元)和与其配套的《大众软件配套光盘Ⅱ》(定价 45 元)已于 8 月中旬上市◆由北京晶合顺达公司总经销的音乐教学软件《音乐殿堂》预计在 8 月底与广大读者见面零售价 86 元◆由晶合实验室制作的《TOP 50 扑克》已经上市,"54 张牌,52 个游戏精品"它是玩家们的收藏珍品。朋友们可在全国各地《大众软件》读者服务部购买,也可在北京总部邮购◆《大众软件》读者服务部可供邮购的杂志为 96 年 1、2、3、4、5、6、7、11、12 月刊及 97 年 6 月刊。

寻友启事

如果您订购的软件很长时间都没有收到,那么请注意我们的寻友启事,如果看到上面有您的名字请速与我们联系!邮发部电话:(010)67139820

上 海	曹国祥	刘 军	段玉栋	岳丽芳	唐旭初	陕 西
徐静钢	河 北	青 岛	周立恒	舒兆祥	天 津	韩 亮
徐 侃	李 晓	金 毅	陈 斌	尹静仪	王 超	黑龙江
杨 俊	浙 江	北 京	湖 南	刘桂鸣	河 南	张 岍
江 苏	王 玮	倪 健	胡碧勋	谢小莲	陈佩文	辽 宁
许发奎	沈 阳	白 雪	广 东	龙欣庭	卫峻辉	马立群

邮购须知

如从邮局汇款请写清**收款人地址**:北京和平门邮局 3056 信箱**收款人姓名**:大众软件杂志社**邮政编码**:100051 **附言**:写清您订阅的内容**邮费(每件)**:凡购买软硬件的读者,挂号邮寄邮费 10 元;快件 15 元;特快专递 30 元;**电话**:(010) 67150879 **零售地址**:北京市崇文门西大街 6 号楼(崇文门地铁站西南出口向西 100 米路边)**请特别注意**:填写汇款单时要字迹工整、清晰,切不要忘记填写您所在地的邮政编码,以免造成投递延误。

特惠产品

为使广大中小学生能更好地进行学习,从 9 月 15 日至 10 月 15 日所有教育软件将继续 8.5 折优惠。

由于信息量的不断加大,因此本期我们新开辟了服务部公告栏,其中有晶合好消息、特惠产品、邮购须知、寻友启事等几个栏目。希望这个小小的变化能给您带来方便,同时也希望您能给我们提出一些宝贵意见。



请读者朋友注意:邮购杂志、软件的读者请将款汇到北京和平门邮局 3056 信箱 邮编:100051。

DESIGNED FOR
Intel
MMX™

毁灭者

（又名：蒸发密令）

联邦证人安全保护计划



■ 第一部全中文真人互动式游戏，专业演员重新配音

■ 根据阿诺德·施瓦辛格主演同名中影大片改编而成

■ 金仕达多媒体联手 Imagination Pilots Entertainment 隆重推出



上海金仕达多媒体有限公司

地址：上海市国权路525号复旦大学复华科技楼
邮编：200433 电话:（021）65495473，65495482
传真：65495869 电子信箱：ksmedia@public.sta.net.cn

单词通　通单词　玩电脑　学英语

我们为什么要选择她？

KINGSOFT

金山单词通

- 她立足于先进的 WINDOWS 平台。
- 她提供的语音库全部由美籍外教录音，会不厌其烦地校正我们的单词发音。
- 她可脱离光盘运行，由于采用了最新压缩技术，几乎全部内容（含基本语音库）装入硬盘后仅占十几兆，所以使用起来更方便。
- 她收藏的内容更新更全，共整理了66本当前各级英语教材的词汇和短语，足以满足我们大家的学习需要。
- 她还免费赠送英汉双向词典《金山词霸》标准版，强大的在线翻译功能如虎添翼。



78元　欢迎邮购

北京金山软件公司　电话：62049624　62040009-3036　传真：62049621
北京海淀区知春路22号四层（100088）　中关村营业部 TEL：62612297

指定代理：连邦连锁组织（北京中心店 62628618 一分店 62620376 科海店 62559390 现代批发店 62623257）
北京 赛乐氏 62188033 正普 62184176 三好软件 64007071 微宏 62559756 天博 62536565 大众软件 67025232 大恒 62628395 电脑教育报 62626528 联想 68428888-220 超软 62647342 万众力合 62649133 金洪恩 62634069 王码 62540243 兴宏达 62178621 **上海** 农工商沪东电脑公司 63226198 茂立软件店 63293695 连邦（芙蓉江路店 62412903 曲阜路店 63062775 科图店 63234074 浦东店 68751438）超想 63291731 **武汉** 连邦 7861018 天问 7874577 大千 7647887 **重庆** 电脑报 63876722 **成都** 连邦 5212697 **福州** 华特连邦 7851364 **温州** 诚信 2538549 **南京** 十佳连邦 6642289 正龙图 3225925 **广州** 金碟 87543352 佳都 87505151－203 南方 84204166 深圳 星昊 3202596 金中航 3251226 **昆明** 明星 4167996 黑马 5146711 棒子 5166057 希望 4178833 威豪 5168950 **西安** 奔腾辉煌 7801033 陕西奔腾 7881837 **沈阳** 希望 3909650 **哈尔滨** 希望 2510446 **巨龙** 6220327 **乌鲁木齐** 奇林 5824708 新疆电子 2863078 **新疆华顺** 4816658 **济南** 三联 6036020 金石 6962004 智星 8937245 **烟台** 松华 6278744 **兰州** 科创 8414719 **南昌** 希望 6234341 **天津** 23532636

震　撼

——无与伦比的音乐宝库

◆几百位音乐大师使您拥有中国第一部欣赏性多媒体音乐巨著，集词典性和知识性于一体；

◆名人殿堂——贝多芬、莫扎特、舒伯特……223位古今音乐巨匠的肖像、生平、趣闻、轶事、时代背景一一展现（人名索引、国籍索引、职业索引）；

◆名曲荟萃——交响乐、管弦乐、独奏曲、协奏曲、歌舞剧、音乐作品的基本常识、400首传世精品的近1000个音乐片段，长达10小时供您欣赏；

◆CD圣经——推荐百余款经典发烧天碟，当今音乐名家和著名交响乐团录制的精华CD；

◆乐坛漫步——闲情逸话、乐海沧桑、音乐杂志；

◆中国音乐——收录了广陵散、关山月、梁祝……23位中国近现代音乐家及46首中国民曲片断；

◆器乐橱窗——乐队、铜管乐器、键盘乐器、木管乐器、弦乐器、打击乐器，分门别类为您介绍；

◆音乐年轮——古典主义时期、浪漫主义前、后期、巴洛克时期、近代、现代，几天之内走完人类几百年音乐历史；

◆完美至臻的界面，举世无双，您可尽情领略音乐的无限恢宏与瑰丽；

●普及家庭音乐知识，提高全民音乐修养

●雅俗共赏，为音乐历史谱写世纪篇章

●花97元，全家成为音乐大师

◆邮购地址：清华大学邮局84－145信箱、邮编100084

服务热线：

北京洪恩：(010)62563989　62634069　上海洪恩：(021)63674386

深圳洪恩：(0755)3350702　3203919　新疆洪恩：(0991)3824711

◆全国统一价97元（含邮费）

北京金洪恩电脑有限公司

游戏交换大循环　不花钱买也能玩

智慧桥游戏本月精品热卖（部分游戏附相应功略）

古墓丽影(附攻略)/146	剑侠情缘(附攻略)/128	绝地风暴(附攻略)/159	死亡地带(附攻略)/186
仙剑奇侠传(附攻略)/120	移民计划(附攻略)/98	魔兽争霸Ⅱ(附攻略)/168	隐秘行动(附攻略)/120
黎明之砧(附攻略)/69	命令与征服(附攻略)/160	魔神战记Ⅱ(附攻略)/98	极道枭雄Ⅱ/149
赤壁/98	凯兰迪亚传奇3/138	绝地任务/99	金庸群侠传/69
生死赛车/168	极品飞车Ⅱ/159	鸦片战争/69	海底英雄/69
边缘战区/98	超时空英雄传说/69	福尔摩斯探案集Ⅱ/159	DOOM3终级版/198

汇款额＝报价×88%＋10元×套数（邮费）　若单买游戏攻略，汇款额＝攻略套数×6元＋10元（邮费）

另有：游戏秘技400余种（两张三寸盘），仅售15元，免邮费！

邮址：100101　北京9799信箱141分箱　北京智慧桥游戏乐园收

电话：(010)64993177　64976933　传真：64993177



玩家信息调查　中奖率达80%！！

填写下表，寄给智慧桥，丰厚的奖品将奉献给您！（复印有效）

姓名：________　邮编：________　职业：________

游戏龄：______　通讯地址：________________

获取游戏的途径：________（购买、交换、出租、其它）

最想看的攻略秘技：________　最喜爱的游戏类型：____

您希望得到智慧桥系列服务吗？________

作为玩家，您最想说的一句话：________________

一等奖（三名）：价值200元游戏操纵杆

二等奖（二十名）：原版游戏一套

三等奖（五十名）：全套攻略秘技

纪念奖（1000－2000名）：精美纪念品

截止日期：九七年十月三十一日

全面完整　值得信赖

中国大陆第一个具有独立域名的
全面完整的 Internet 反病毒网点

全天候 24 小时服务，全方位系统介绍反毒知识；密切注视和跟踪世界范围的病毒与反病毒技术最新动态；随时提供第一时间的新病毒分析和即时的版本升级服务；完全免费，不加限制的用户访问，无需任何有偿注册和登录。

BBS: 010—62577552
WEB http://www.fairstar .co.cn

盛邀并欢迎广大用户及各界朋友前来访问。我们将以崭新的姿态，先进的方式，为您提供全面的反毒技术与服务！

感谢瀛博利达公司(www.webleader.co.cn)对本网点建设所提供的大力支持。

建议每套零售价：280 元/套

原北京华星电脑公司版 KV200 用户可凭原 KV200 系统盘及 100 元优惠更换本软件

注 意

每一整套软件包装中含 DOS 版杀毒程序及 Win95/Windows 版杀毒程序各一套。

病毒克星

全国范围　诚征代理

双平台超值套件提供完整解毒方案

单机环境下全面杀除 DOS，Windows/Win95 病毒

彻底解决(word)宏病毒……

春节前后，台湾 NO-1(逢 13 日发作)等宏病毒再次发作，根据目前接到的报告，各级机关和管理部门由于文档多的特点，情况尤为严重。

为彻底解决这类病毒（目前已发现流行并能解决的 10 数种），杜绝其流行为害，特利用以其人之道还制其人之身法，研制了在 word 下运行可解上述所有宏病毒的小型工具 word VRV 该工具自动查解可能感染了上述任一或全部病毒的 word 系统及所有文本，即日起，请**病毒克星**用户免费下载或以恰当途径获取。

需要说明的是，受机理的限制，不使用(即不安装)中文或英文版 word 软件的用户绝不可能受到该类病毒的威胁，对其可不予理会。

病毒克星 目前(970220)最新版 17.0版。

全国特约分销商：
联想集团微机软件销售部及各地代理
电话：010—8428888 转微机部
北京连邦软件产业发展公司及全国各地连锁店
电话：010—2568648 林粤
北京赛乐氏科贸有限责任公司及全国各地连锁店
电话：62186403 或 62174193 转 21,22,23

北京
北京天祥计算机技术开发公司 010-62613237
北京双友软件技术研究所 010-62571523
北京树人软件开发中心 010-62616742
北京市微宏电脑软件研究所 010—62579194
北京市东方飞鸿软件研究所 010—62549508
北京超软科技发展有限责任公司 010-62647342
北京市得力软件研究所 010—62545313
金色盾牌计算机安全技术研究所 010—2610373
深圳华星北京分公司 010—2547799—2201
中国教育电子公司 010—2171649
北京长城国际 IBM 专卖店 010-62615001
北京新新通用电器集团网络部 010-62541314
北京金宇纪电脑科技有限公司 010-62648495
北京思瑞德电脑商行 010-62556590
北京天炜经贸公司 010-62571514

天津
天津 IPC 电脑世界 022-7216215
天津市展望计算机研究所 022—3532636
天津市河西区正版软件专卖店 022—3287186

上海
上海电子计算机厂东海软件中心 021—2475950
上海利通电脑公司 021—63222873
上海农工商 021-63226198
上海超想公司 021-63291731
上海宏胜商用软件有限公司 021-63061883

云南
昆明棒子专用电脑软件经贸公司 0871-5176880
昆明黑马计算机软件技术公司 0871—5146711
保山师专科教电脑公司 0875—2120060
昆明办事处 0871-3148666-7399

福建
漳州海峡科技实业有限公司 0596—2062315

广西
南宁怡隆电脑软件开发公司 0771—5883880
南宁超人电脑有限公司 0771—5863869

广东
广州瑞达电脑公司 020-87595598
深圳金菜恩经贸公司 0755-3605471

新疆
乌鲁木齐电子所 0991—4816658
乌鲁木齐惠宏电子技术开发公司 0991—4890424

江苏
南京康源通信工程公司 025—3361262
深圳华星南京经营部 025—3350714
南京星海天地新技术公司 025—4583417
南京翰林汇公司 025-3377489
苏州东领电脑公司 0512—5104841
常州协通软件系统公司 0519—6689298

浙江
杭州安易电脑有限公司 0571—2083469

辽宁
沈阳华储资讯科技有限公司 024-3895234
沈阳翰林汇计算机有限公司 024-3917668
沈阳东科市场 024-3887690
沈阳希望电子信息开发公司 024-3909650

湖北
武汉天间精品软件店 027—7875733

湖南
长沙华宇信息工程公司 0731—5527682
长沙新浪潮电脑开发公司 0731-2291080
长沙市万达电子贸易公司 0731-4430821
长沙朝阳计算机系统工程公司 0731-9033302

四川
重庆联发科技开发公司 0811-8602103
成都格林科技发展公司 028—5589524
重庆中科科技发展有限公司 0811—7862802
重庆太阳科技发展有限公司 0811—3617764
重庆金算盘财务软件公司 0811-7850521

河南
洛阳铁路分局电子开发公司 0379-3214884

河北
石家庄市计算机安监中心 0311-7026911-3153

黑龙江
哈尔滨市科远技术有限公司 0451—2532994
哈尔滨希望公司 0451-2510446

山西
太原泰森计算机有限公司 0351—4034403

陕西
西安翰林汇计算机公司 029-7893619

北京华星星际科技发展有限责任公司

总部地址：北京海淀区海淀路 19-1 号中成大厦 401 室　电话：62572100，62572300
传真：62571600　开户行：北京城市合作银行中关村支行　帐号：033120-53



带您进入国际流行软件的世界

本公司拥有完备的软件进口发行渠道，专营进口软件产品，并可代用户定购进口软件。愿我们成为您联结世界的纽带！

北京联飞翔科技发展中心 地址：北京朝内大街137号 邮编：100010 电话：64044539；64035533－265
销售中心：中图电脑沙龙 地址：工体东路16号 电话：65066688－8214

强力推荐

《软件高速路》 零售价：49元

针对当今使用网络资源时硬盘空间、下载速度、网址查询、电脑病毒等问题，本公司推出《软件高速路》系列光盘，定期收集最新网上共享资源，分WIN 95工具、INTERNET工具、主页制作工具、病毒防治、游戏、DOS工具六大类数百个软件，经专业人员挑选、整理、测试、杀毒并制作软件说明，令您倍感方便。

《幼儿、儿童护理百科指南》 零售价：98元

详尽介绍包括有关妊娠、产前产后护理、婴幼儿护理方面的丰富资料，配以全程真人语音介绍，图片亲切有趣、界面清晰易用。本光碟从台湾原版进口，经北京市妇幼保健部门鉴定为推荐产品，填补了此类软件中的空白。

《精通扑克牌游戏》 零售价：98元

本光碟从台湾原版进口，以由浅入深的编排方法，深入介绍了扑克牌的历史及流行玩法。游戏中全程伴随多媒体真人发声功能，配以生动有趣的卡通画面，表现扑克牌的玩法时更有扑克牌图示以作示范，给您带来无穷的乐趣。

联飞翔科技进口产品目录（全部国内独家发行，邮购一律免收邮费，款到当日发货）

特别推荐	名车欣赏（含美国汽车、日欧气车、摩托车集锦三张）	零售价98元/张，全套优惠价268元
	美国COREL DRAW素材图片集（全套共200张）	国内独家推出，优惠价13800元

下列资料光碟国内独家邮购价168元/张

美国空间探索	太阳系探索	月球的旅行	无边无际	俄罗斯太空漫游
宇航员的遗物	火星使者	慧星探寻者	太空上的陆地	俄罗斯火箭
美国航天飞机	哈伯天文望远镜	美国太空人	太空火箭	俄罗斯宇宙空间站
太空人	欧洲太空探险	太空船百科全书	2000年能源	宇宙中的生命
宇宙空间站	世纪建筑	失重	导弹技术	未来的汽车
生物工程	未来的城市	智能机器人	轨道上的卫星	明天的翅膀

以上科技类光碟全套（30张）优惠价4500元

优西美地国家公园	黄石国家公园	大峡谷国家公园	埃佛格雷国家公园	华盛顿哥伦比亚特区
阿拉斯加自然奇观	夏威夷火山	美国处女岛	绿色圣地	沙漠奇遇
世界溶洞	冰川遗产	巨洞国家公园	奥林匹克国家公园	锡安山国家公园
BRYCE峡谷国家公园	死谷国家公园	KATMAI国家公园	西部风光	平静的海岸

以上旅游类光碟全套（20张）优惠价3000元

美军空中战力	美军喷气式战斗机	美军攻击机和轰炸机	美军侦察机	美军直升机
美军空中武器	美军海上力量	美军航空母舰	美军战斗舰及巡洋舰	美军驱逐舰及护航舰
美军潜水艇	美军两栖作战	美军舰载武器	美国海军武器装备	美国陆军力量
美军步兵和炮兵武器	美军战斗坦克	美军防空武器	美国军队类别	“沙漠风暴”武器
美军导弹	美国海军舰队	美国海军及陆战队	美国海军陆战队	沙漠风暴作战
俄罗斯空中战力	俄罗斯军舰	俄罗斯陆军		

以上军事类光碟全套（28张）优惠价4200元

下列资料光碟国内独家邮购价98元/张

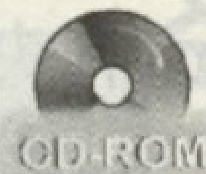
字体装饰	训狗	花边装饰图案	花边与装饰	火柴智力游戏	剪纸艺术
字母图案	折纸艺术	趣味地理	礼品包装	标题与正文的字体集	

下列光碟国内独家发行，同时办理邮购与批发零售业务，统一零售价98元/张

实战Animator Pro	MIDI BOX	音效工作室	精选扑克牌游戏
超时空英雄传说	游戏皇	程式之源	多媒体世界－艺术大百科
JAVA资源浏览	实战3D STUDIO	实战CORL DRAW	CLIPART GALLERY
软件世界2	实战KTP	幼儿儿童生理百科指南	光碟软件(COMPACT SOFTWARE)



享受知识 享受生活



Oxford – Cambridge Multimedia

牛津—剑桥国际资讯有限公司隶属于牛津—剑桥国际集团，专业从事多媒体电子出版物的开发、制作。依托集团在教育领域的悠久历史，依靠国际信息优势和技术优势，牛津—剑桥公司不断推出优秀的多媒体光盘。

目前已形成三个系列的光盘产品：同步成长系列，计算机宝典系列，牛津剑桥英语系列。

同步成长系列：

《中学化学》



"同步成长"系列教学软件是一套适用于中学生使用的多媒体辅助学习光盘，目前出版了《初中化学》、《初中化学总复习》、《高一化学》、《高二化学》、《高三化学》共五张光盘。今后还陆续推出物理、英语、数学、语文各学科的多媒体学习光盘。

该系列光盘内容丰富，全面覆盖中学化学的学习内容，400多个知识点的讲解，3万余帧动画，25万多字的语音，44段视频，近3000幅插图，共2200兆的数据量，即使粗略浏览一遍也而花费您10天的时间。

国家教委全国中小学计算机教育研究中心推荐。

97 元/张，免费邮寄

计算机宝典系列：

《Internet 宝典》



从看动画学习 Internet 知识到模拟使用 Internet 专用软件，《Internet 宝典》利用动画、图像、视频语音等多媒体手段，使您轻松学会 Inter 知识及软件使用。

随盘赠送的微软公司上网软件 IE、四通利方公司 Richwin for Internet、世纪互联公司 5 小时上网时间，帮您真正实现上网的梦想。

自 1996 年 12 月上市以来，《Internet 宝典》已连续 8 个月雄踞连邦软件排行榜，是该领域最优秀的 Internet 学习软件。

97 元/张，免费邮寄

《Windows 宝典》

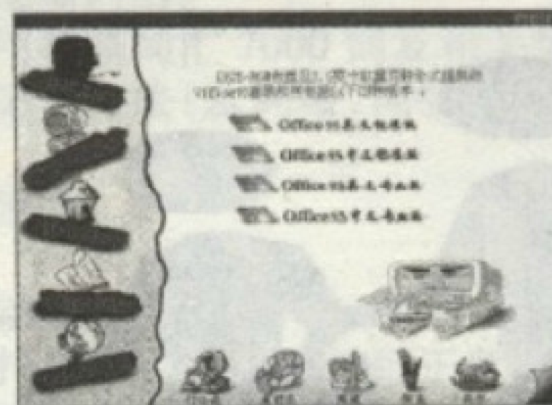


《Windows 宝典》作为《Internet 宝典》的姊妹篇，在继承《Internet 宝典》优点的基础上，除详细讲解了 Window3.1 及 Windows95 两种平台的使用方法外，更突出了从 16 位到 32 位系统的演变过程，使不同的用户能够从不同的角度理解使用决窍，熟练运用。

该光盘适用于初学者及希望深入运用的用户，使用后达到熟练运用，独立处理各种问题的能力。

68 元/张，免费邮寄

《Office 宝典》

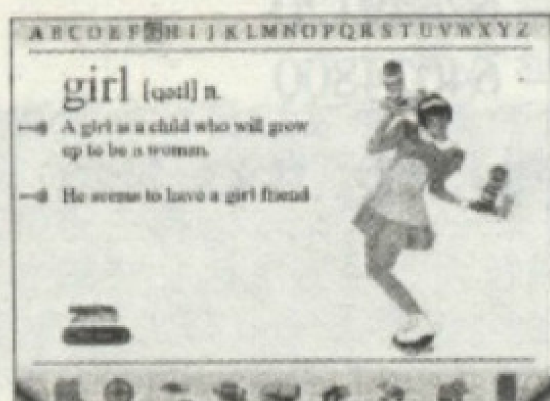


《Office 宝典》是《Internet 宝典》的姊妹篇，该光盘详细讲解了 Word、Execl、PowerPoint、Access 及 Schedule 五个软件的使用方法，同时针对现有教材的缺陷，着重讲解了"套装"软件之间的联系，及如何综合运用这五个软件进行数据共享，共同完成工作。该光盘适用于初学者及希望深入运用的用户，使用后达到独立处理各种办公文件的能力。

68 元/张，免费邮寄

牛津剑桥英语系列：

《牛津剑桥基础辞典》



《牛津剑桥基础辞典》是以英国牛津剑桥权威教材为蓝本，面向英语初学者而设计的多媒体学习光盘。

英语词汇涉及 1500，重点详解 500 单词；幽默的动画、精美的图片、逼真的音效，使您轻松而又深刻地记单词；1000 个精心设计的例句，囊括了中级英语各种句型，通俗易懂的英英解释使您体味到精确的英文原意；五个生活场景可以使您通过真实的场景，举一反三地学习词汇，大大丰富您的词汇量。

38 元/张，邮购另加 10 元

牛津—剑桥国际资讯有限公司 http://www.ocm.com.cn/
地址：北京市海淀区文慧园北路 10 号综合楼牛津剑桥公司 张勇
电话：(010)62207534 62207533 传真：(010)62200803 邮编：100088

网际金典 Roboword

V2.0 For Windows95 & Windows3.x & Internet

免费赠送 互联网专用中日英韩多国语言浏览工具 **网际通览 Roboview**

Roboword 2.1 网际金典　真人发声版　隆重发行

1. CD-ROM版本
2. 真人发声,纯正美语
3. 赠送互联网多语言浏览工具Roboview
4. 赠送Microsoft Internet Explorer 3.02中文版
5. 获美国BYTE杂志BEST OF COMPUTEX'97奖
6. Roboword各版本分别与长城集团、联想集团、同创集团、大船电子OEM合作
7. 请参观我们的网站http://www.technocraft.co.jp,有好消息等着您
8. 维持原售价不变

标准版(英中互译)138元　增强版(中、英、日互译)380元　康复医学版(英中互译,康复学、医学专业词库)298元

升级方法:请老用户持信誉卡和安装1#盘到各代理商处升级,费用60元(标准版升级至增强版260元,升级至康复医学版160元)

北京特科能软件技术有限公司
100080 北京海淀路19-1中成写字楼1328房间
TEL: 010-62613639(FAX);62613311-1388
URL:www.technocraft.co.jp
Email:roboword@mx.cei.go.cn

网络时代的电脑词典

连续雄居连邦软件排行榜家教类第一名



精品软件以内涵取胜　作者:蒋刚

轻轻松松背单词

78元/套

软件特点

- 真人发声:大学英语口语老师朗读单词和词组,读音准确,清晰流畅。录音量达24盒音带;
- 精选例句:常用8000单词例句及翻译;
- 支持鼠标:界面美观,操作方便;
- 方法科学:软件作者热爱教育工作,具有丰富教学经验。经数十万用户四年多的使用,证明本软件的17个功能非常符合记忆规律,从不同方面强化记忆,构思巧妙,灵活系统,特别实用;
- 字典有声:模糊查询更有新特点;
- 系统开放:用户自装单词时可反查音标、词意并有读音;
- 词库丰富:词库多达56个,从小学至GRE、多个专业,应有尽有。

连邦软件专卖店及各地分店:62628618
中教:62649120
赛乐氏:62174107
上海农工商:63226198
茂立软件联销:63293695
北京正普:62184176
上海银隆:63226211
电脑报社(重庆):63876722
乌鲁木齐华脑:4816658
沈阳南湖大楼:3887906
武汉天同:7874577
陕西辉煌:7801033
万众力合:62649133
昆明黑马:5146711
广州南方:84204166
北京华仁:62615307
广洲金碟:87582576
天津正版:23287186
哈尔滨希望:2510446
沈阳希望:3909650
西安奔腾:7883571
中国大恒光盘定点联销店:62628395
上海超想:63291713

小学英语　初中英语　高中英语　高自考英语　大学英语　GRE词汇进阶　新概念英语　托福600分　词频统计词库　许国璋英语　外贸英语　医学英语　电脑专业英语

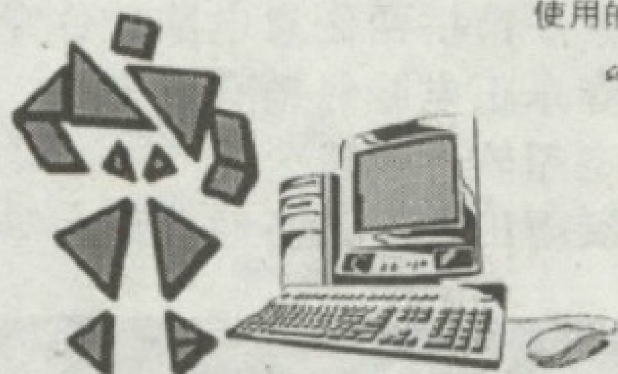


北京蒲公英教育软件有限公司

地址:北京市海淀区民族大学北路14#写字楼201室
电话:010-68485742
邮编:100081　联系人:乔梅
欢迎邮购　免邮费

我是PC软件·游戏乐园忠实保卫者

"英康的电脑"环境
使用的感觉与普通电脑只有一点不同…
"海阔凭鱼跃"般的踏实与飘洒!



- 透明保护:完全不影响软件在硬盘上的正常读写使用,不占常规内存,关机后硬盘内容不丢失
- 使用简便:随插即用,不需软盘驱动程序,系统复原仅用一个热键
- 瞬间恢复:系统复原仅几秒种
- 随时更新:保护系统可随时建立及更新速度快得令人惊奇
- 彻底保护:甚至千兆系统盘内容可得到铁桶般的庇护,不怕格式化及分区表被破坏,不再为病毒入侵、误操作所造成的系统崩溃、数据丢失而烦恼

英康"回归-97"硬盘内容透明保护卡

适用于486/586带有大IDE硬盘的PC机,DOS、Windows 3.x、特别是Win95系统引发的32位"恐龙"级软件系统的保护,可以放心大胆地尝试各种软件、游戏及光盘出版物。让PC玩家在"英康的电脑"环境下,有着打不烂、摧不垮的软件系统。"英康的电脑"装有"透明保护卡"是初学、GAME玩家及多人使用一台电脑的理想环境。各地市场价格只需500多元!

欢迎索取资料　英康科技 In-Com

北京东方英康科技有限公司　北京市新街口外大街8号鹰冠写字楼100#,邮编:100088,电话:010-62058177,传真:62058176

电子工业出版社—北京海淀图书城电子科技书店

邮购说明：1．汇款请寄：北京海淀大街36号北京海淀图书城电子科技书店邮购部收　邮编：100080；
2．以下图书定价均含邮费(5%)，汇款同时请在附言栏内注明书代码、数量(或来函)；
3．邮购电话：62534721　传真：62534720；
4．见款后两日内挂号邮出。

我店集全国各大出版社最新计算机资料，外语、家电、机械类图书，另有各种软件、光盘游戏、请来函索取详细书目(免费)。

编号	名称	定价(元)	编号	名称	定价(元)
F1	四通立方Rlchwin 4.2操作与使用技巧	21.00	F60	中文版Windows 95详解	42.00
F2	UNIX参考手册	37.80	F61	Windows 95应用大全	78.75
F3	微型计算机原理与汇编语言	29.40	F62	21天学通Windows 95	99.75
F4	使用工具软件使用指南	25.20	F63	Windows 95中文版入门与提高	36.75
F5	怎样使用Norton Utilities & Navigator for windows 95	26.25	F64	新一代汉字平台UCDOS 6.0培训教程	36.75
F6	Mcs-s1/96系列单片机原理及应用	36.75	F65	MS-DOS 6.22中文版最佳专辑	37.80
F7	QBASIC语言教程	26.25	F66	Visual Foxpro 3.0中文版使用教程	29.40
F8	QBASIC语言习题及解答	12.60	F67	Visual Foxpro 3.0中文版入门图解	19.95
F9	最新C++语言精华	50.40	F68	Visual Foxpro 3.0程序库篇	30.45
F10	最新C语言精华	60.90	F69	Visual Foxpro 3.0技术篇	44.10
F11	精通Visual C++ for windows 95 NT	42.00	F70	Visual Foxpro 3.0命令篇	39.90
F12	Visual C++4从入门到精通	90.30	F71	Visual Foxpro 3.0基础篇	40.95
F13	Visual C++4开发人员指南	67.20	F72	Visual Foxpro 3.0类别篇	32.55
F14	Visual C++开发工具实用指南	71.40	F73	中文版Visual Foxpro 5.0完全进阶手册	49.35
F15	Visual C++ 4.2自学培训教程	23.10	F74	Microsoft SQL Screver 6.5管理员指南	73.50
F16	北大方正维思报刊排版技术	63.00	F75	Microsoft SQL Screver 6.5新增功能	36.75
F17	Borland C++环境下windows 3.1-95编程技术及实例	100.80	F76	Microsoft SQL Screver 6.5程序员指南	63.00
F18	Java从入门到精通	54.60	F77	Microsoft SQL Screver 6.5 Transact-SQL参考手册	52.50
F19	Frontpage 97实用指南	24.15	F78	Microsoft SQL Screver 6.5技术参考	25.20
F20	环球信息网www浏览器-Hot java	14.18	F79	3D Studio MAX三维动画大制作	69.30
F21	WEB程序设计教程	44.10	F80	3D Studio MAX设计指南	30.45
F22	组建与管理Web服务系统	29.40	F81	3D Studio MAX基础教程	71.40
F23	WEB多媒体开发指南	78.75	F82	OpenGL三维图形程序设计	71.40
F24	JAVA编程技术与技巧	26.25	F83	图解电脑平面设计创意与制作	204.75
F25	Notscape Navigalot Gold实用指南	37.80	F84	PHOTOSHOP 3.X入门与提高	23.10
F26	用Java创建Wcb应用程序	35.70	F85	跨越PHOTOSHOP 4.0	42.00
F27	商用WEB页面创建指南	64.05	F86	PowerBuiolder 5.0原理与应用开发指南	144.90
F28	JAVA编程与实例	50.40	F87	PowerBuiolder 4.0使用精解	33.60
F29	组建与管理Web服务系统	29.40	F88	PowerBuiolder 5应用程序开发指南	63.00
F30	CCL编程指南	34.65	F89	AutoCAD 12 & 13机械工程绘图教程	79.80
F31	Internet网信息出版技术	39.90	F90	AutoCAD Lisp编程技巧与实用程序	29.40
F32	HTML资源手册	30.45	F91	AutoCAD在工程设计制图中的应用	105.00
F33	PC远程通信大全	31.50	F92	CorelDRAW 6从入门到精通	67.20
F34	Internet 7日通	47.25	F93	386 486 586(PENTIUM)系统板技术手册	37.80
F35	Delphi for windows 95开发指南	58.80	F94	如何组装和使用386/486/586	39.90
F36	Excel for windows 95中文版应用大全	84.00	F95	微机及其外设电源原理与维修	30.45
F37	Word for windows 95中文版应用大全	82.95	F96	计算机基础实用教程	20.48
F38	TCP/IP互联网络的规划与设计	44.10	F97	全国计算机等级考试教程一级基础知识与操作技术	33.60
F39	Access for windows 95宝典	110.25	F98	中国电脑教育报97合订本(上)	26.25
F40	Visual Basic 4.0参考手册	35.70	F99	计算机英语教程	25.20
F41	Visual Basic 4.0用户手册	33.60	F100	打印机维修大全	18.90
F42	Visual Basic 4.0 OLE数据库与控件大全	73.50	F101	电脑游戏菊花宝典	18.90
F43	Visual Basic 数据库开发指南	81.90	F102	电脑游戏攻略与密芨大全	88.20
F44	Visual Basic 4.0开发人员指南	47.25	F103	英汉计算机技术词典	39.90
F45	OutLook 97中文版入门图解	19.95	F104	英汉计算机词典	30.45
F46	中文版Microsoft Excel 7.0for Windows 95功能详解	33.60	F105	Loutus Notcs函数和命令编程参考	44.10
F47	Visual Basic 5.0中文版入门图解	19.95	F106	LtusScript Notes类库编程参考	65.10
F48	Word for windows 95中文版电视教程	23.10	F107	Loutus Notcs 4.5系统管理	71.40
F49	Word 97中文版易学易用专辑	24.15	F108	Loutus Notcs 4.5网络规划和配置技术	23.10
F50	Word 97使用手册	30.45.	F109	Loutus Notcs 4.5在Internet/Intranet中的应用	27.30
F51	Office 95中文版专家指南	27.30	F110	精通Loutus Notcs编程技术	25.20
F52	中文Office 7.0自学培训教程	29.40	F111	Loutus Notcs 4.5的开发和应用	39.90
F53	Excel 97中文版易学易用专辑	24.15	F112	精通UNIX	38.85
F54	Windows NT 4 WEB开发指南	52.50	F113	DOS-UNIX网络及互联技术	47.25
F55	怎样使用Windows NT Workstation 4.0中文版	29.40	F114	Authorware 3.0使用指南	74.55
F56	Windows NT 4K中文版用户篇	37.80	F115	网络技术基础	26.25
F57	DELPHT大全	74.55	F116	AutoCAD 13问题解决手册诀窍技巧1000	42.00
F58	中文之星2.5从入门到精通	50.40	F117	AutoCAD 13中文版使用指南	37.80
F59	中文Windows 3.2实用教程	33.60			

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏	最想看的攻略
		1.	
性别	游戏龄	2.	
		3.	
榜评:□有 □无		4.	
邮编:		5.	
地址:			

选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位;
★所选游戏必须为已发行的PC GAME;
★所选游戏不可超过5款,可少选;
★所选游戏若为英文版,请注明英文;
★填好后,贴在信封背面,复制有效。

晶合实验室

●请将选票寄到:北京和平门邮局 3056 信箱 大众软件杂志社收 邮编:100051



一、江湖来风

江寒天和向无极共拜江湖老仙天不老为师，两人形同手足，感情甚洽。这天师兄弟二人正在野外练武，天不老来到两人面前，说不久妖孽将出，祸乱也会接踵而来，而寒天和无极习武未成，武功低微，话语中似有所忧虑。

天不老吩咐江寒天去村里买酒，于是寒天来到村里酒家去见老板娘，她答应一会儿将酒送过去。返回家中，天不老将寒天和无极叫到面前，说不久大祸将至，自己的寿数也将完结，让师兄弟二人抓紧习武练功，并参加一场功力试炼。最后天不老叫师兄弟二人分两路进入村北的蛇窟去夺取蛇胆。

江寒天一路杀妖除怪向东北方向行去，终于找到了蛇窟洞口。窟内蛇妖怪物迭出不穷，寒天在迷宫内迂回绕走，最终寻到蛇精，将其打败。蛇精答应从此不再危害村人，寒天便放其一条生路。

回到村中，见师父横卧于地，寒天急问无极缘由。无极说师父是被一伙强人所伤，那些人是冲着什么绝音魔琴而来。为救师父性命，寒天无暇细想，忙去村南找师父的酒友杨大夫。杨大夫看过天不老伤情，惊诧之余，说是中了失传已久的紫心寒毒，解药是极为罕见的九尾凄凌草，若延误百日，天不老必会毒发身亡。于是江寒天决定和无极一起往北方关阳镇的蝎谷去寻找九尾凄凌草。

二、邂逅倾心

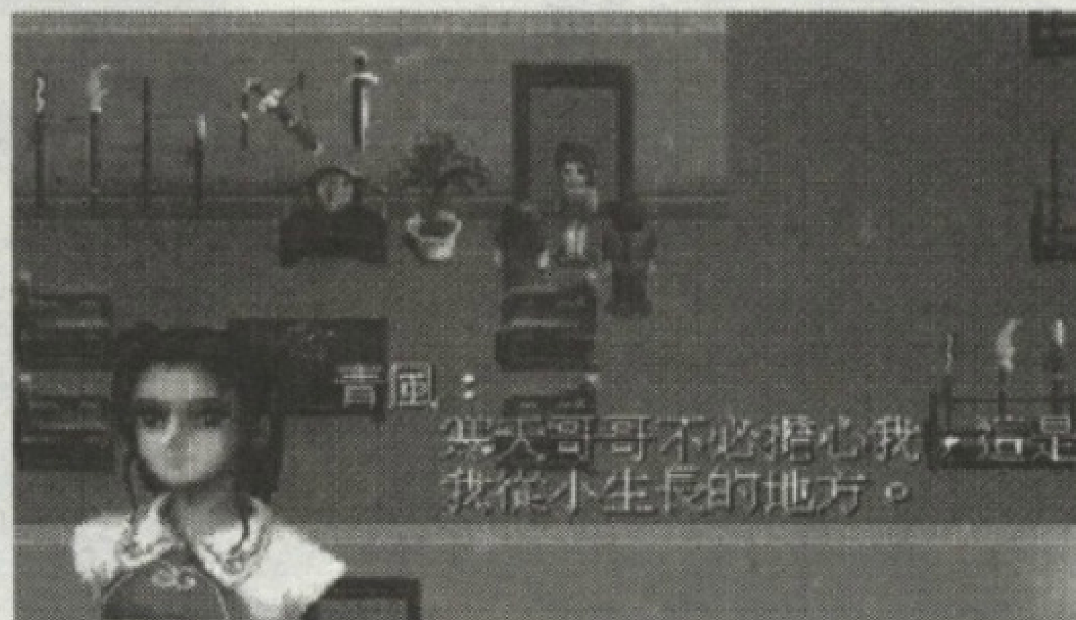
江寒天和向无极告别了杨大夫向北方行进。正行走间，撞见一群强盗正为抢劫镖银围攻一名少女，寒天、无极义愤填膺，上前击退强盗救下少女，然而镖银仍被劫走。三人互道姓名，才知那少女名叫任青风。师兄弟二人见任青风因失去镖银神情沮丧，意态堪怜，便插科打诨逗得青风莞尔一笑。

三人结伴回到关阳镇，来到镖局门前，见围观者甚众。上前询问，得知总镖头被官府诬为私吞镖银勾结叛党造反，镖头和镖局中人已全被杀害，三日后就要查封镖局。任青风闻讯悲愤交集，思前想后疑是有人设计陷害。青风留师兄弟二人在镖局过夜，寒天和无极见青风孤苦伶仃漂泊无依，商量如何帮她，言谈中江寒天显露出对青风的关爱之情，被师兄取笑了一顿。

第二天，二人将意思传达给青风，青风脸色稍霁，决定和二人一起赶往蝎谷。

蝎谷须由一地洞进入，然而眼前洞口有十余个，青风说好象是又好象不是的洞口即为正确入口。进入地道后着实费了一番功夫，终于来到蝎谷，不料谷内药草皆已枯死，无法取得解药，三人失望之余，决定去寻访绝音魔琴的下落，以为天不老换取解药，于是起身北行前往宁海城。

蝎谷之北为天音宫，去天音宫必须经过蝎谷或由猛虎寨进入，所以能去的人极少。据说天音宫内皆为女子，个个能歌善舞，貌美如花，寒天和无极决定顺路前往一探究竟。



三、天音宫主

穿过蝎谷来到天音宫，在大殿拜见了天音宫主，得知宫主名为离嫣。江湖盛传绝音魔琴重出江湖，而离嫣手中也有一把天音琴。猛虎寨寨主江彪为掠夺此琴，屡次袭击天音宫。寒天和无极道出解救师父之事，离嫣表示他们如能帮她剿平猛虎寨，就将天音琴赠与二人。

是夜，离嫣将三人留宿在天音宫。在宫内准备歌宴的当儿，无极和寒天在宫里四处闲逛，从宫女口中得知一些天音宫主离嫣的不幸身世和有关天音宫的事情。师兄弟两人交谈中，寒天知道师兄无极对离嫣有所爱慕。与宫内每个人谈过话后，两人便去大殿参加歌舞宴会。

宴会开始，一时间大殿内轻歌曼舞，怡目悦耳，令无极、寒天和青风大开眼界。无极提出想领略天音琴的风采，离嫣欣然应允，命朝雾带三人人秘道去取天音琴。

四人来到放琴处，却发现琴已不翼而飞，急切间听见偷琴的江彪说话，并用吸魄大法将无极掳走。三人急忙返回大殿，将发生的事告知离嫣。离嫣大怒，决定和寒天、青风一起去闯猛虎寨。

三人来到猛虎寨，解决掉守卫，绕出迷宫甬道见到江彪。江彪矢口否认偷走天音琴和掳走无极的事，于是三人与江彪展开一场恶战。江彪战败后谎称在夺取天音琴时，一位官老爷带兵拿走了天音琴并打伤了向无极。寒天得知无极中了同师父一样的毒，想必同为官府所为，决定和离嫣、青风赶往宁海城，去找青风父亲的好友乌玉帮忙，然后再去京城探个究竟。

四、钟馗剑谱

江寒天、青风和离嫣三人赶到宁海城，见城内家家焚香，说话也很怪异。来到药铺，离嫣忽觉有些头晕，怀疑是官府发放的香有问题。江寒天去向药铺老板打听乌玉的下落，老板告知官府发放的香中混有梵香，能使人服从听话，乌玉就是因为揭露官府的阴谋而被官府通缉追拿，三人决定去城外寻找乌玉。

来到城东，发现产药的地方已被官兵把守。干掉守卫，进入山洞，见到正在采药的乌玉，寒天将寻找魔琴的事告诉他。乌玉告诉众人朝廷可能有人谋反，说起当年旧事，毒仙飘欲仙和老仙天不老就是为了争夺绝音魔琴而造成一场武林浩劫，之后毒仙下落不明，老仙归隐山林，当年围剿毒仙的曹公公也许知道其中详情。在乌玉解去离嫣身上的香毒后，江寒天告别了乌玉，决定去京城寻访曹公公。

来到京城，得知向无极已窃取绝音魔琴逃出官府，



官府正悬赏捉拿他。来到毛阿伯家，知道无极身负重伤去了显隐寺。三人来到显隐寺，于门口被一和尚拦住，说除非钟馗再世化解煞气，才可让众人进入。回到京城，先去方员外家，将二十颗蜘蛛铃(从迷宫中获得)交给方员外，换得诅咒宝剑和若干银两。来到城北秦大爷家，得知秦大爷的娘得了怪病，须吃七彩莲王的莲子方能治愈。于是三人闯入莲花池，打出钟馗剑谱，击败七彩莲王，获得七彩莲子。

回房把七彩莲子交给秦大爷，再返回城西显隐寺，和尚说寒天已领悟了钟馗剑法，让众人进入寺中。

五、寂寞英雄

来到大殿，虚无和尚把三人领到无极房中，无极告诉三人绝音魔琴得而复失的事，以及曹公公有紫心寒毒解药的消息，叫寒天寻到魔琴向曹公公换取解药。寒天让无极在寺中安心休养，自己去寻找魔琴的下落。

三人退出无极房间，寻找魔琴的事却茫无头绪。众人正伤破脑筋彷徨无措之际，寒天不小心碰响了腰间玉佩使青风受伤，方知原来玉佩就是众人苦苦寻觅的绝音魔琴！就在此时，一和尚奔来说官府来寺中抓人，三人决定带无极逃出显隐寺。

来到无极房间门口，碰上了虚无和尚。虚无露出狰



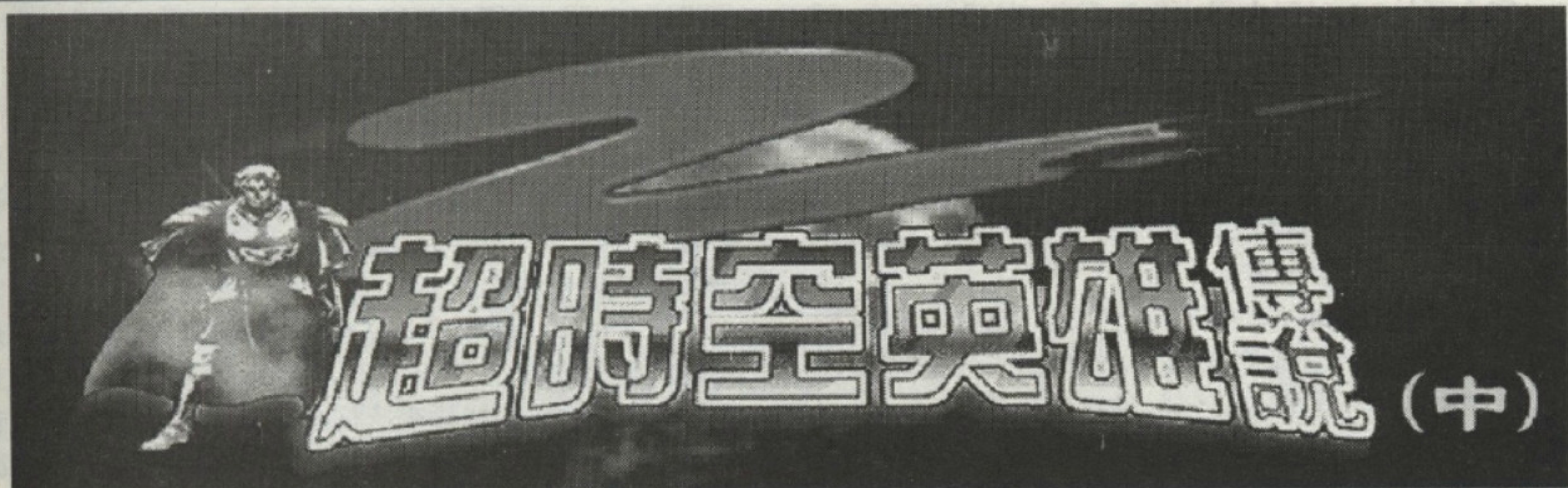
狞面目，向众人索要玉佩，众人合力打败虚无，进入房中却落入机关迷宫中。在迷宫内打倒一尊佛像，由左下方的第二条通道转出迷宫。

迷宫外，无极和曹公公站在一起，见寒天等人到来，无极向寒天逼索玉佩。原来无极是曹公公的手下，天不老受的伤也是无极设计下的毒手！无极夺取魔琴心切，不料定力不足伤了自己，被曹公公刺倒在地。寒天使用玉佩，青风凌空而起，化成一道剑虹与玉佩合而为一。这时天不老用传心术告知寒天，青风乃天命之女，十八年一轮回，与玉佩合一，玉佩即成绝音魔琴。

此时曹公公现出了毒仙飘欲仙的原形，与寒天和离嫣展开了一场生死之战！

杀死飘欲仙后，江寒天从飘欲仙身上找出紫心寒毒的解药治愈了天不老，离嫣则返回天音宫，从此将生死恩怨看淡，不再理会江湖中事。而青风呢?寒天时常会听到她的歌声，也许，她就陪伴在江寒天的左右；也许，十八年后，她还会回到江寒天的身边……

载体	光碟	系统	DOS
语种	中文	类型	角色扮演
画面	★★★	总评：71 晶合实验室	
音响	★★★★		
操作	★★★		
剧情	★★★★		
娱乐	★★★		

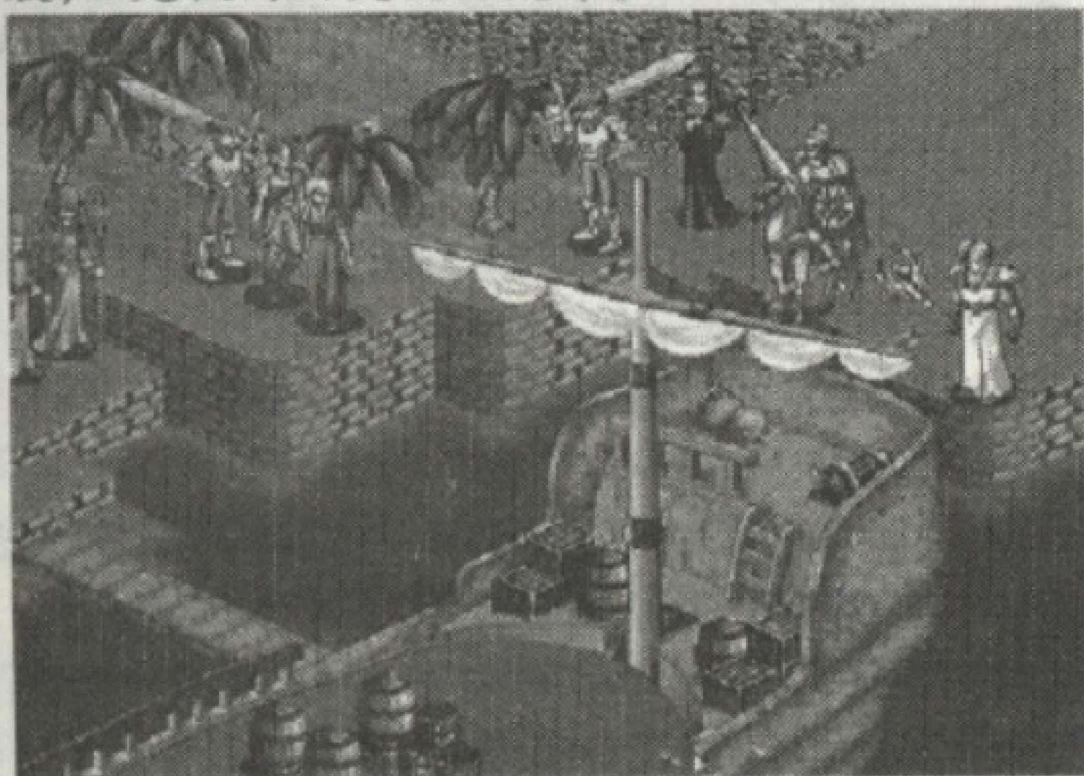


第十八关　浴血海战

清风等人在前往奥里国的途中被迦纳军追上，于是在海上展开一场会战。

宝物：海妖竖琴(下方靠近船头)、环形甲(右宝箱)。

攻略建议：这一关一定要集中兵力对付两艘敌船中的一艘，以免被两面夹击而失守。



第十九关　先锋部队

迦纳帝国军的一支分队趁清风等人正在海战之时，先一步登上了奥里国的海岸，简略地设立了一个营地，准备接应其余的迦纳部队。当清风的船只从地平线上出现时，迦纳军队长下令发动攻击。

宝物：碧云(左方瀑布，有石块的浅水4)、魔花(中间花甸，花朵4)、修行者法衣(右方宝箱)、生命之果(下宝箱)。

攻略建议：本关应采取快速进攻，先打败屋顶上的三个女巫，再对付敌方将领才比较保险。

第二十关　昏君

奥里国老王因病去世，而继位的王子兰里夫又极为怯懦，闻听迦纳军来犯，已吓得屁滚尿流。又得迦纳使者密函，若能将清风一干叛逆擒获则可免兵灾。于是由兰里夫设计，使清风等人在毫无防备之下皆成阶下囚。是日夜里，迦纳军派人前来刺杀众人，欲使兰里夫日后无法交出清风等人，便可借此理由攻占奥里国，此为一箭双雕之计。

宝物：水蛭(上方宝箱)、神秘卷轴(右下的阶梯角落，地砖1)、小还丹(中间宝箱)

攻略建议：本关敌人虽然实力不差，但由于有韩凯蒂的援军，因此不算难打。不过，韩凯蒂会一直冲向敌人，所以我方角色必须跟上，否则韩凯蒂有可能被围攻而死。只要保住韩凯蒂性命，本关就算成功了一大半。

此时可选择放逐奥里王，进入21关；或是不理奥里国，进入25关。

第二十一关　突击王宫

清风了解了兰里夫的毒计，担心时间拖长了容易节外生枝，于是打算采用速战速决的方式直接攻击奥里王城，让奥里王没有时间另谋它策。

宝物：巨斧(北宝箱)、仙丹(右下草中宝箱)、蛋白石。

攻略建议：本关的第一个胜利条件是不可能达成的，因为兰里夫在前几回合就开始向后方退，在第八回合时会和两个长老撤退。本关唯一要注意的是第九回合，韩凯蒂会赶来增援，因此有可能会被前后夹击。但只要抢在韩凯蒂到达前攻到城上，本关就不成问题了。因为韩凯蒂所带来的援军会被卡在城边，无法构成威胁。

过关后可选自立为王，进入22关，或另立奥里新王进入第30关。

第二十二关　众怒难平

清风以外来者的身分自称奥里王，但并未得到奥里国军民的认同。兰里夫虽懦弱无能，但继位奥里国国王以来也并无大过。如今兰里夫下落不明，清风等人又没办法证明兰里夫还在人世，亦发使得民怨沸腾。而在外窥伺的迦纳军更是以替盟友复仇的正义之师出现，声言讨伐赤子国叛徒，于是清风同时面临百姓、奥里军、迦纳军的夹攻，又为之奈何？



宝物：解毒草（右上宝箱）、镔练刀（中右宝箱）、大型头盔（中上宝箱）。

攻略建议：敌人呈三面包围之势，我军只有后方没有敌军。如果想赶紧撤退，应该是没有问题，但要想全灭敌人就不是那么容易的事了。由于敌人实力相当强，想靠正面攻击全歼敌军是行不通的。笔者建议如下：右方配置攻击力强的战士系部队，左方派法师系部队。一开始，派我方右军尽快灭掉右下角的奥里军，再从右方的阶梯撤往高处，而左军从一开始就要撤到高处，免得被敌方绊住。等我方撤到高处后，就要靠强力法术了。有点耐性，小心弓箭手，全灭敌人也不是不可能的。

第二十三关 奥里双王

带领奥里国人民反抗清风的人，是一名奥里王族的少女依琳娜。由于她拥有奥里国王室的血统，所以普遍获得大多数奥里国军民的认同。在纷乱的战火中，依琳娜勇敢地登高一呼，迅速整合了不知该效忠何方的原奥里国部队，一心一意地对付外敌，而自称奥里王的清风自然成了“伪王”，成为第一个要讨伐的对象。

宝物：魔法之酒（中右宝箱）、魔花（中左，依琳娜所站位置前一格草 10）

攻略建议：敌军在初战时火力强大，呈现合围之势，我方队伍最好算清楚防御的位置，能在挡住韩凯蒂部的攻击后顺势反击，最起码要将该部无力化。依琳娜部稍晚才会发动攻势，所以先不要去理她，利用时间差攻击才容易成功。杰诺如果没有战死在战斗后会加入，不要忘记替他补血。

战后依琳娜会提出政治婚姻的要求，不同意则进入 24 关，同意进入 44 关。

第二十四关 四面楚歌

宝物：魔力冠（上方宝箱）、青铜铠甲（左方，花朵左方的岩石 3）、银剑（中右宝箱）

攻略建议：本关敌人虽多，但实力不强，而且分成两个部分，无法集中，因此并不算难。建议先攻奥里王城，拿下一处城墙作掩体，几个回合后迦纳军就会跟着冲上来。唯一要小心的是奥里长弓手，占据高处朝下攻击，相当有威力，最好用法术一次解决掉。

第二十五关 寻找圣剑

虽然奥里王昏庸，但攻之又恐出师无名犯了众怒，于是在队友的建议下，清风前往加隆神殿寻找圣剑。圣剑自从被孟祈取出打败黑魔神后，已交给韩凯蒂放回加隆神殿以备来日不时之需。虽然得知神殿内有不少生物在守护，清风仍决定尝试夺取圣剑。

宝物：射手弓（中左宝箱）、精灵的法衣（中下宝箱）、精晶石（中上石桥，地砖 7）、战术仪（中右宝箱）、光明圣剑（中上宝箱）。

攻略建议：本关敌人颇强，能够远距离攻击，其物理性攻击比法术要来得可怕。如果只是要取得圣剑，本关并不难，不过若想全灭敌军，难度就颇高了。要注意集中兵力，一次只对付一组敌人，以守代攻，慢慢推进以免遭敌人围攻。注意每次尽量不要接触三个以上的敌人，否则就很危险。建议将金钢元素做为第一个开刀的对象。在守护者北方的走道尽头前可发现进入隐关的洞窟。



第二十六关 为民除害

取得圣剑后，有一村民前来求救。原来村子附近有一群怪兽，经常出来作乱，村民请求众人帮忙保护他们的家园和农作物，清风自然没有不允之理。

宝物：无极战衣（左上宝箱）、光之矛（巨岩上方的草地 5）、魔花（右下宝箱）、魔花（左下宝箱）、水蛭（水桶左边草地 8）

攻略建议：地精极弱，如果有大范围法术，要将它们全灭不是难事，不过这似乎不是最好的解决之道。只要我方人物站在我方军旗上，地精就无法抢到农作物。到第二回合，小灵会把地精招回，如此一来，她就会加入。

第二十七关 解救王宫

迦纳军指责奥里国王没有将清风等人交出，并借此理由攻打奥里国。奥里国抵挡不住，昏君兰里夫仓皇出奔，不知去向。在人心惶惶之际，王族少女依琳娜出面安定人心，领导奥里军民对抗迦纳帝国。同时派遣骑兵队长韩凯蒂向流亡的清风集团求援，一同为打倒迦纳大帝而努力。清风同意依琳娜的战略建议，回师奥里王城，参加奥里王城保卫战。

宝物：钢盔（中间宝箱）、水晶杖（东北城墙下宝箱）。

攻略建议：敌人兵分三路，南边是以骑兵为主，目的是拦截清风一行人；而以忍者和弓箭手为主的兵力则负责攻击奥里王城；敌军将领可以说是等着留给主角宰的。基本上以奥里军本身的实力，迦纳军是很难攻得上去的，因此我方可说有很充分的时间与敌人周旋。

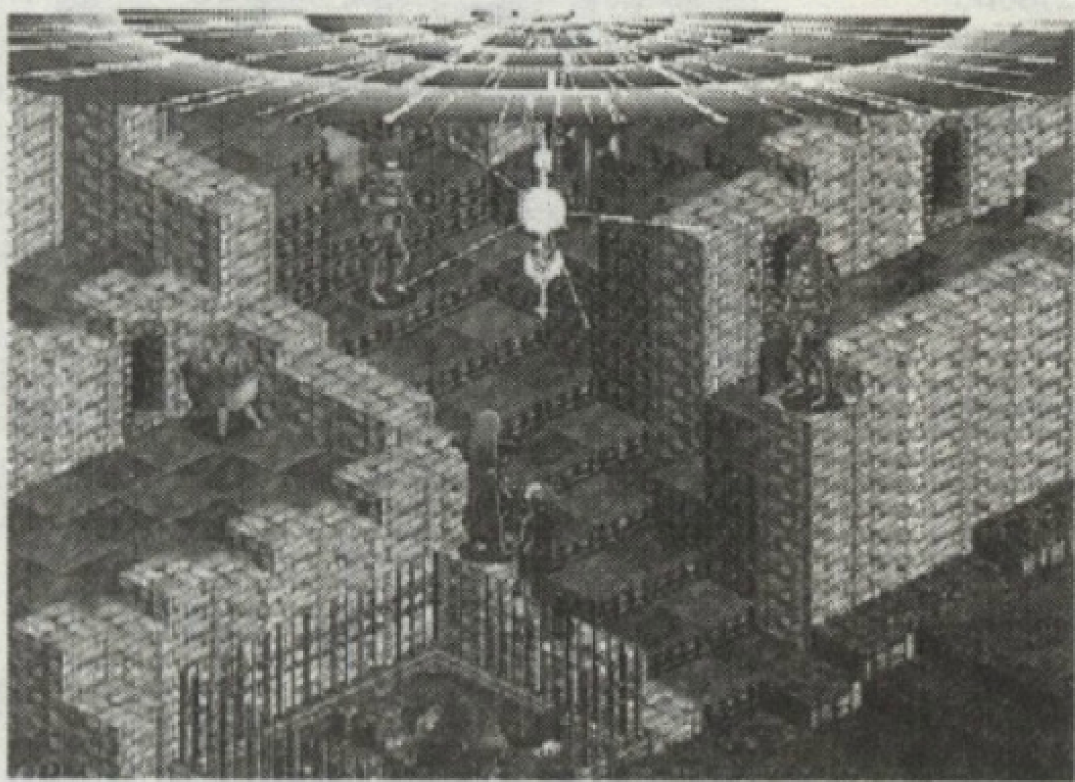


第二十八关　出征

被婉拒了婚约的神官和长老多少有些不快，宫中气氛随之凝重起来。恰巧此时听到尚有部分迦纳残军在海岸附近游走，清风决定告别奥里国率领众人扫荡迦纳残军，伺机找寻返回故土的机会。

宝物：腐尸藤(左上宝箱)、臭蛋(中间，沙丘上的岩石2)、香料(右宝箱)。

攻略建议：敌人在投降被拒绝前是不会进攻我方的，如果速度够快可以利用这段时间先杀死一些敌人。倘若接受敌人的投降，艾文就会加入，并停止战斗；拒绝的话敌人便会开始反击，不过敌人相当弱，只要不单独行动，解决敌军应该不是难事。但如果要打倒召魂猫就不是简单的事了，建议派会用隐身术的法师，传送到岛上，慢慢用法术轰(风系法术特别有效)，杀死召魂猫可得不少经验值。



第二十九关　圣殿秘室

众人发现了连孟祈都没找到的密室。那厚厚的尘土和陈旧的机关，说明有很多年没人到这里来了。

宝物：地灵珠(右上角宝箱)、祖母绿(左上宝箱)、妖精药罐(中间，走道中央距4的阶梯二格地砖5)。

攻略建议：本关敌军属特级敌人，四大元素还算好解决，可是古特力与其身旁的天使、守护者则极为难缠，如果本身队伍的实力并非特强，建议利用隐身术拿完宝物就可以撤退了。如果想打败古特力，则建议如下：由于本关是延续第25关，所以在第25关是否保住实力对本关有很大的影响。一开始我方被分成两部分，因此第一步就是要将两部分军力集中，再来就是慢慢推进，一次引一两个敌人过来解决掉。不过要小心避开古特力的法术范围。解决了四大元素和守护者后，古特力的法力应该也消耗得差不多了，尽量派隐身的法师系角色去攻击，因为物理性攻击对古特力没什么效果，又很容易遭到反击而阵亡。当然古特力身边的天使也是要解决的，否则他们会一直帮古特力补血。只要耐心地慢慢消耗古特力的生命力，胜利终将属于玩者。

第三十关　联手抗敌

清风推举神官替代国王后，奥里国军民的不满顿时得到化解，一场危机化为无形。然而奥里正规军在政变时大多散去，力量相当薄弱。迦纳四统领之一的夜魔女看准时机发动攻势，清风率联军出击，联军的防卫能力将受到严竣的考验。

宝物：智慧果(上方宝箱)、水晶球(右上，一颗树旁岩石10)、长筒护腿(中间宝箱)、僧侣护袍(左下宝箱)。

攻略建议：夜魔女等三大魔头在开战之初是动不得的，到第五回合时天魔会出现传达讯息，而后除了地魔外都会走得干净，这时再上也不迟。我军不必前进太快，反正奥里国的义勇兵会把迦纳军引过来，这时再发动攻击打败敌军。不知你是否知道地魔有个大弱点——不会近身攻击。所以，把他包围起来猛砍吧！

第三十一关　夹击

有消息来报：有一队迦纳败兵将从附近的山谷撤走，不知为何他们没有随迦纳军本队撤离。清风承诺在回到赤子国之前将奥里国境内的迦纳败兵扫荡干净，于是带领联合兵团出击，以分队的方式对敌军发动钳形攻势。

宝物：幻之镜(上方，商店门口岩石2)、运功散(右宝箱)、小还丹(下宝箱)。

攻略建议：这关在战斗的难度上和第28是一样的，只不过多了个隐关小人国的入口。这个入口就在东方岛上，由一只召魂猫把守着。这只鬼猫几乎是无敌的，幸好HP只有五点，利用风系或蛊术魔法就可以打中它，经验值也赚饱！如果你想既让艾文加入又进入小人国，就要在四个回合内找到那个入口，那非得靠传送术互传才有可能，高手们试试看吧。

第三十二关　小人国

宝物：微笑的面具(左上宝箱)

攻略建议：敌军虽然只有五只召魂猫，但实力不可小看，一不小心就会发生惨事。由于是延续第31关，所以在第31关是否保有足够的战力就显得至关重要。由于物理攻击对猫怪而言是没有效果的，所以应尽量用法术远距离攻击，尤其是风系法术特别有效。至于小人国全灭，倒不太需要担心，从时间上而言是相当充足的，只要玩者不是躲在角落里不动，应该不会发生这种事情。当打倒三只猫怪后，敌军就会撤退了。

第三十三关　海妖之难

清风等人夺取迦纳军的战船出海离开赤子国后，在海上碰上了大批准备攻击船只的海妖，自然又免不了一场大战。

宝物：海妖竖琴(宝箱)、环形甲(船舱左下、4屋顶)。

攻略建议：这关敌人并不强，唯一要注意的是海妖



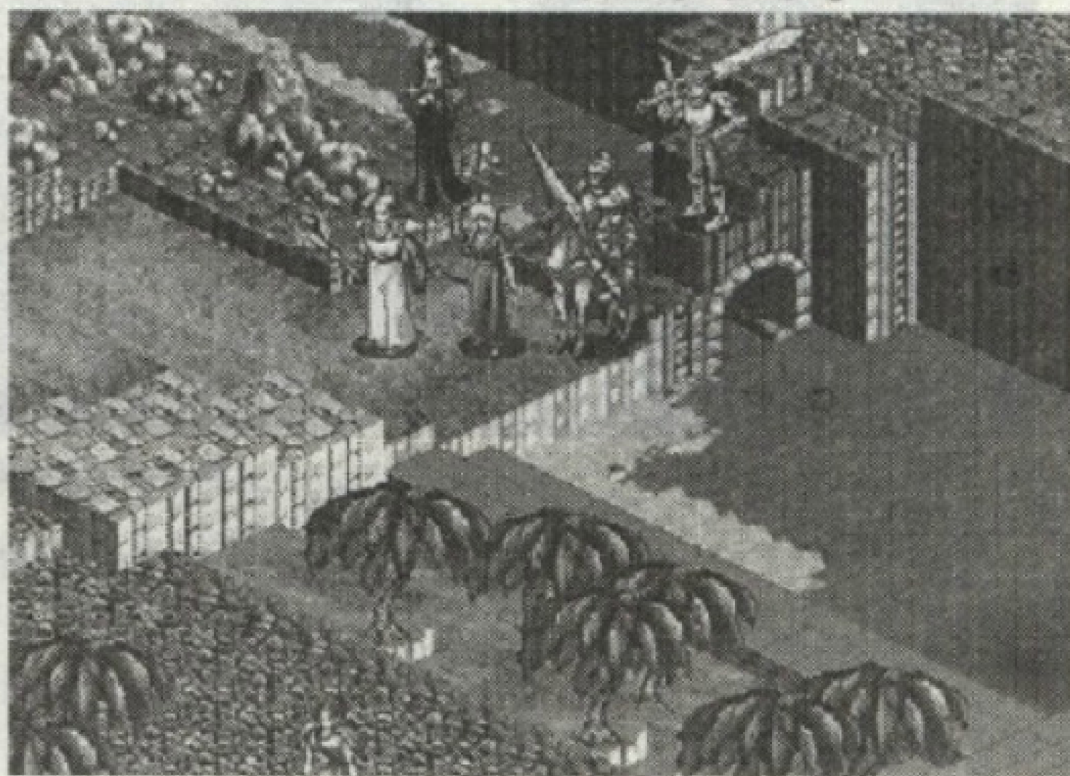
能够长距离攻击。因此别让生命力和防御力都较低的施法人员站得太靠前，免得被连续攻击而亡。海妖的克星是火系魔法，只要集中攻击力，防止敌人受伤逃逸后再度回复生命力，获胜应该不会太难的。

第三十四关 佣兵集团

击退了海妖，清风等人虽然顺利上岸，到达了艾斯大陆，但是却因为海妖的余毒未清，使得众人暂时无法施展法术和剑术。就在这个时候，迦纳军追了上来。

宝物：妖精药罐（南方宝箱）、魔花（南方宝箱旁边，高度2花朵）、巨斧（东方宝箱）。

攻略建议：由于不能使用法术和剑术，我军的战力大减。不过由于到第五回合时，有昔年的讨魔英雄史莱德（门罗神）所率领佣兵的出现，使这场战争变得简单得多了。一开始，我军应先占据较高的地形，并将毫无用武之地的施法人员调到大后方，以免不小心被流弹波及。待迦纳军前进后，再配合在西北方出现的史莱德佣兵全力反击，应可轻易获胜。需要注意的是，地魔皮糙肉厚，应派攻击和防御具佳的人员予以围攻。



如果莱迪在队伍中，会认出门罗神就是昔年的史莱德，便可不用付给佣兵酬金（全部金钱的八分之一），而且史莱德还会加入。

史莱德告诉众人，据说死亡峡谷的珍珠花可解海妖之毒。因此虽然明知那里遍布毒蝎和麻痹草，但是为了解毒，也只好硬着头皮前进了。

第三十五关 寻找解药

攻略建议：这关的敌人很弱，我军只要沿着山道便可迅速前进，还能顺便赚点经验值。唯一要注意的是，别让队员们踩到麻痹草，那样会被麻痹几个回合而无法作战。到达生长珍珠花的山顶后，小灵会出现。她不但会帮队员解毒，还会透露雪儿的下落，并带大家去找雪儿。

见到雪儿后，她交给清风另一颗同调宝石，并派小灵带领众人到过去外星舰队留下的古代遗迹，预备起出收藏在那里专门用来对付黑暗生物的武器。

第三十六关 明锡风云(一)

如果秋月在队伍中，我军会在此遇到刑天的部队。刑天会要求秋月回到他身边，否则就要发动攻击。

宝物：仙丹（右宝箱）、七彩镜盾（下宝箱）、魔法之酒（上宝箱）、大型头盔（左宝箱）、水晶杖（右上宝箱）。

攻略建议：这里有两种选择：1. 让秋月回去，刑天会自动退兵；2. 不让秋月回去，那么就必须打败刑天。只有选择让秋月回去，以后才有机会拉刑天入伙，秋月也会跟着重新加入，但清风便没有和秋月结为连理的可能了。如果不让秋月回去，就必须和刑天打一场硬仗，而且日后还会再度遇到想要报仇的刑天。

假如你选择拒绝刑天而要和他比划一下的话，笔者建议如下：将部队分为两支，第一队布置在地图左方，做为引诱刑天和左方刑天部队的诱饵。只要在队伍最前方安排一个战士型的队员（生命值比较高），再由躲在后方的法师施展神圣法术中的“天神护体”在他身上，就能够有效地拖住刑天和左翼敌军的大多数攻势，但还要另外派人（以战士或剑为佳）保护施法的法师或将他隐身，以防“后院起火”。

如此一来，只要刑天和多数敌军的攻击都被第一队吸引住，就可以将多数队员集中在地图右方做为攻击主力（第二队），以多击寡，必能迅速将右翼敌军消灭。此时刑天等人应该也将“精力值”消耗完了，趁此机会，可让第二队由右而左，将敌军逐一消灭。注意除了刑天之外，还有两个黄金剑士对我军的威胁较大，应尽快消灭。

不过，为了收集散落各地的宝物，应该留刑天一人苟延残喘，让我方有机会派人取得各处的宝箱。在打败刑天后会得到“龙筋战衣”。

第三十七关 震旦科技

来到古代遗迹上，却因为没有收集齐四颗宝石，使得守护遗迹的战斗机器人将清风等人当作盗贼，向他们发起了攻击。

宝物：太阳石（左方宝箱）

攻略建议：虽然敌军装备了光线枪和穿甲飞弹等高科技武器，射程分别达7格及6格之远，但只要不冒进，并注意互相掩护、补血，要赢得这一仗并不难。需要注意的是法师型队员，如果躲得不够远，很容易遭远距离攻击而死。

如果无双女王交给清风的紫色同调宝石没有在第七关被隐士掉包，那么加上雪儿给的绿色同调宝石，就可以令战斗机器人在第三回合自动停止战斗（此时如果不利用传送术，可能会来不及拿到太阳石），并顺利地在主控室中取得光线枪和穿甲飞弹。

如果紫色同调宝石已被调包了，就必须消灭战斗机器人，才能结束这场战斗。此时芙蓉会将门打开，进入第



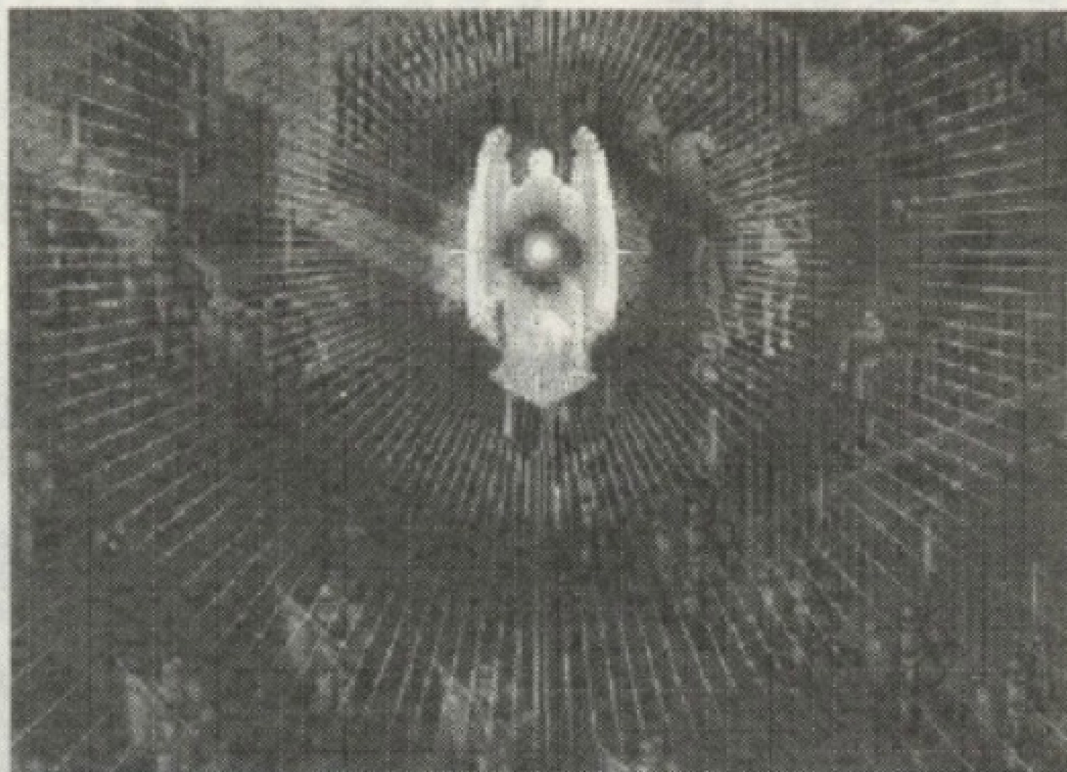
四十八关"主控台"

第三十八关　明锡风云(二)

攻略建议：这一关无论敌军、宝物，都和第 36 关相同，因此攻关方式也请参考第 36 关的说明即可。

第三十九　白特国王

回到赤子国之前，清风一行人途经白特王国。就在几个月前，国王奥古斯都率领部队深入地穴去消灭怪物，此后便失踪了。由于此地正遭怪物攻击，因此应白特国守卫队长的要求，清风决定协助他们驱怪。



宝物：玛瑙(上宝箱，需飞行部队或传送术才能拿到)、金仙草(道路左侧，高度 1 花朵)、力量辉石(左下宝箱)。

攻略建议：除了召魂猫外，这一关的敌人很弱，单是白特国的士兵就可以解决一大半了。对付召魂猫时，最好的办法就是派一个隐形法师过去，用风系或蛊术魔法将它轰死。

灭了怪物后，白特国守卫队长请求清风等人进入洞穴寻找国王的下落。如果拒绝，就会立刻进入第 47 关"重返故土"。不过为了多获取一些经验值和取得宝物，还是答应下来比较妥当。

第四十关　隐洞第一层

宝物：智慧果(左方宝箱)、鸡蛇爪(部队出现处附近，高度 1 草地)。

攻略建议：这一关的敌人很弱，拿完宝物，就可以放手一搏了。

注意在洞穴探险途中是无法回到地面村中补充物品的，因此要慎用消耗型道具。

第四十一关　隐洞第二层

宝物：隐形药水(左上宝箱)、兵法书(我方脱离点右下方，高度 2 荒地)。

攻略建议：和上一关一样，都是再简单不过的。

第四十二关　隐洞第三层

宝物：雪蚕(地图正上方，高度 7 岩地)、通神草(地图左上方，高度 8 草)、隐形药水(左方宝箱)。

攻略建议：对付这一关的僵尸群用牧师或修女就可以很快解决，让战士去砍反而会比较吃力。僵尸王不算很厉害，是较弱队员练功的好机会。

第四十三关　隐洞第四层

宝物：玛瑙(上方宝箱)、力量辉石(下方宝箱)。

攻略建议：这一关过关的方法有打败地龙，或找到通往下一层的通路这两种选择。如果你对自己的队伍很有信心的话，可以去踩一下左上山上唯一的那块青草地，就会出现往下一关的入口。不然的话，打败下方的地龙也可以过关，但如此就无缘进入地下宫殿，找到"飞雪"和"天清"这两把古剑了。地龙的行动力较差，远距离攻击对它很有效，要赢并不困难。

再往下一层继续前进的途中，可以到村落里买卖物品，补充一下道具。

第四十四关　杀手

将迦纳军彻底击破的英雄清风受到奥里国上下一致欢迎，为此特别举办了欢迎会迎接回城的大英雄，并颁以护国勋章，同时举行清风与依琳娜的婚礼。然而天有不测风云，在典礼进行期间有刺客闯入，刹那间血溅会场。

宝物：香料(右上靠左宝箱)、生命之果(右上靠右宝箱)、魔法之酒(北方靠左宝箱)、运功散(北方靠左宝箱)、贤者之书(右宝箱)。

攻略建议：如果你拥有宝石，杀手就会以依琳娜为人质要你交出宝石；如果你没有宝石，杀手便会执行刺杀依琳娜的任务，而依琳娜会很机灵地跳下迎宾台，打败杀手并不难。假如你把宝石交给杀手，杀手会满意地离去，依琳娜对你的好感大增，依娃则相当不满。如果你死也不肯交出宝石，那么便会置依琳娜于极端危险的境地，此时由于依琳娜太靠近敌人了，而且又不受控制，所以常常在一两个回合内就被杀死。由于靠近依琳娜的我方人物只有主角清风，因此只能靠主角将敌人主力引开，并加以击毙，以保住依琳娜的性命。

第四十五关　夺取权杖

虽然连战皆捷，但清风还是不能完全取得奥里国军民的认同。有人建议找出逃窜在外的奥里王旧部，取得奥里国的精神象征——王室权杖。在一个荒凉的山谷中奥里王兰里夫终于被发现了，但清风等人还是晚了一步，被迦纳国的百花杀手抢了个先机，三方人马形成对峙局面。

宝物：水蛭(右宝箱)、虎眼石(中，树林中岩石 1)、奥里传国杖(打败杀手头目)。

攻略建议：一开始百花杀手就会提出用宝石交换奥里传国杖的条件。答应，则敌军撤走，得到奥里传国仗，反之则开战。百花杀手群动作迅速，兰里夫的贴身侍卫撑不了多久的，至少要调半数兵前去救援。这些杀手战



技、反应都很高，要留心她们的连续攻击以及高回避率，小心你的如意算盘会很容易失算的。只要能保得住兰里夫，本关就不难过了。

第四十六关 陷阱

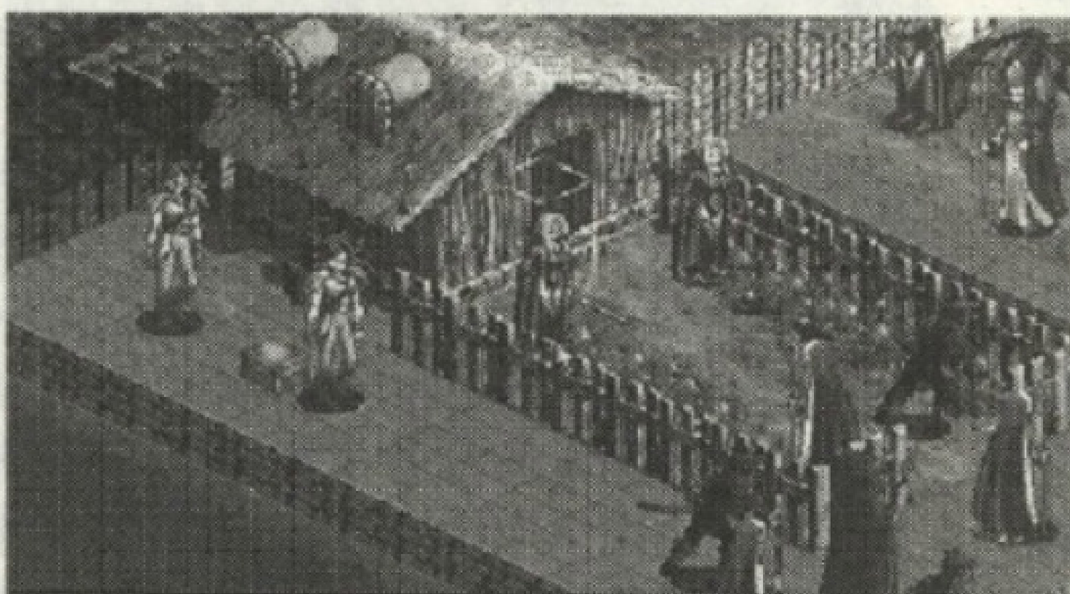
清风在奥里王城听到一个消息：有个身穿奇怪服装的男子在山区出现，好像是当年的圣者。急于找到孟祈的清风随即带领部分战友进入山区，以证实这个传言。当树林中出现埋伏着的百花杀手时，众人才明白这根本是个陷阱。

宝物：玛瑙（中，草地5）、兴奋剂（左宝箱）、杀手令（右宝箱）。

攻略建议：一开始，百花杀手会要求交出同调宝石，如果不答应，就会开战。虽说是敌人的陷阱，但也并不很难。只要一方面固守右边，另一方面将主力集中到左半部，慢慢向左推进，灭掉左边的敌人后，再全力清除右边来犯的敌人即可。

第四十七关 重返故土

有意返回雷夫大陆的众人打理了杂务后，来到奥里国的某个小港准备打点返航的饮水装备，然后渡海回国，然而奇怪的事发生了。在海滩上，刑天部与夜魔女部的手下在互相厮杀着，热闹得很，完全看不出这两部人马是隶属于同一个帝国的部队，清风决定借此机会向刑天部发动一次突袭。







宝物：隐形药水（右方，码头两凸起石地间，石地4）、小还丹（下，桥上方石地1）、魔花（左下宝箱）、运功散（左宝箱）。

攻略建议：本关不难，只要不是冲得太快，就没什么问题。魔女部完全不是刑天部的对手，主角可待魔女部被解决得差不多时再上前收拾刑天部。

第四十八关 主控台

芙蓉打开门后清风等人来到了位于地下的主控室，立刻遭到了战斗机器人的包围和攻击。

宝物：穿甲飞弹（在右侧区域某块地板上）、光线枪（在左侧区域某块地板上）。

攻略建议：如果我军贸然冲上前方的狭长通道，就会正好掉进左右和前方三路敌军的包围圈中。因此应该先派人将左、右区域的敌军诱出，消灭后，再向前推进。只要有点耐心，这一关并不难打。不过主控台的生命值实在是太高了，对它使用法术攻击会比较有效。

第四十九关 地下宫殿第一层

在这里众人见到了一把已经修炼成精的魔剑，这正是练剑之人都想要寻找的上好宝剑。

宝物：贤者之书（右方宝箱）、杀手令（左方宝箱）、仙女带（北方雕像右上方，高度2红地砖）。

攻略建议：这一关有三件特殊职业转职时所需要的转职道具，相当的珍贵。魔剑飞雪在被我方击败后会变成可装备的武器，让队伍战力增强不少。对付魔剑时宜以法术加物理攻击，一次就可解决。

第五十关 地下宫殿第二层

在这里遇到了秋月的同门大师兄任天，他在败给刑天后就躲到这里苦练“九天神剑”，虽然剑术似乎已经练成了，但人却变得有点疯狂，并且决定要拿清风试剑。

攻略建议：这一关要注意的是任天的剑法和恶魔的魔法。就像对付刑天一样，对付任天只要派一位剑术高手（可以降低剑术的伤害力）到队伍的最前方，其他人则散开以免遭到波及，就可以有效地消耗掉任天的精力值，让他最后施展不出剑法来。

至于恶魔就比较难缠了。因为恶魔会飞，只要受伤到一定度后，就会逃到远处休息。因此唯有集中攻击，才能避免这种情形发生。此外，为避免恶魔的法术攻击，我方队员也应采取较散开的阵形，才能减少伤害。打败任天可以得到“天清”（阳剑）。

第五十一关 地下宫殿第三层

宝物：巨兽卵（召魂猫下方，高度5地砖）、鸡蛇爪（左上方，高度4岩石）、魔王的点心（等级3地龙后方，高度3石地）、闻香瓶（中间，高度2地砖）

攻略建议：累积了过去的经验后，这一次在作战上应该不会有任何的困难才对。不过由于宝物都不是放在宝箱中，所以要全找出来势必得多花点功夫。（待续）

注：本文摘自《电脑玩家》第72期，作者：李蓝、李彦志。



孤胆枪手（上）



北京 陈雷

这世上没有先知，谁也无法预言未来将要发生的事情。

×年×月×日，一艘硕大无比的外星飞船突然对地球发动了攻击。它的体积看上去赛过一座城市，突然从天而降，数百万无辜人们的性命在顷刻间化为乌有。外星人的目的很简单：它们要把地球的能源和矿藏据为己有。异形的魔爪同时伸向各个主要城市，毫无准备的人们一刹间都陷入了无边的紧张和恐惧中……

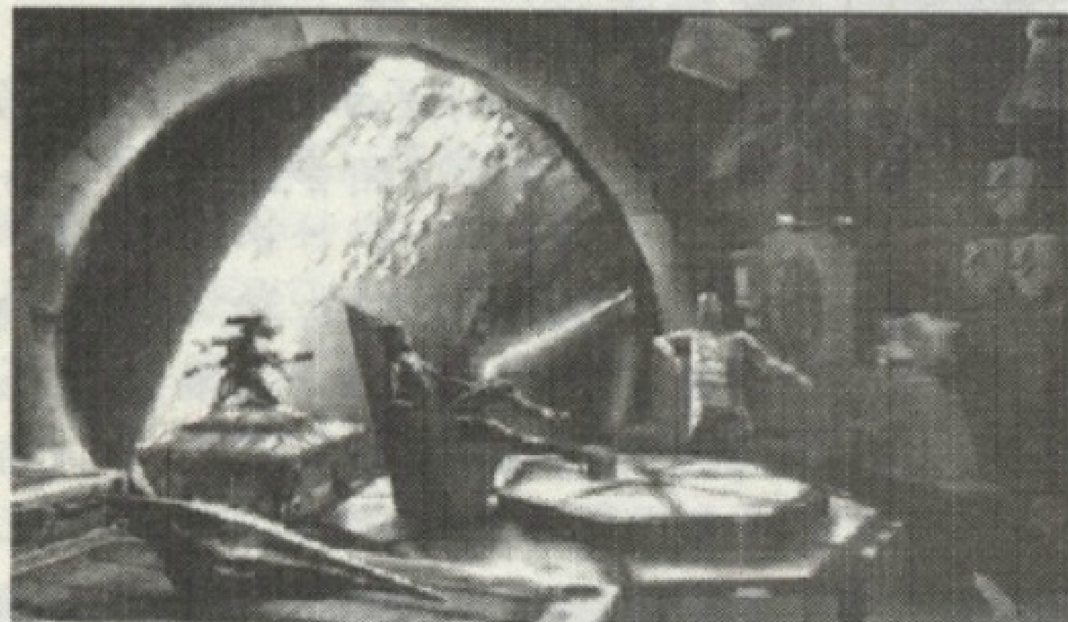
而你，就在此时，要做拯救地球的救世主！

运用神奇的滑翔伞和举世无双的头顶远距离狙击炮，再强悍的敌人也不会成为你冒险路上不可逾越的障碍。你的任务是空降到敌人的基地进行侦察，并想尽一切办法最终消灭外星异形的首脑。

抓紧时间行动吧！凶残的外星怪物正肆意践踏着我们蔚蓝色的家园。每延误一刻，都会有无数无辜的生灵惨遭涂炭；每延误一刻，都会有大批宝贵的资源“付之东流”。茫茫的前路无疑会危机四伏，然而你并不是孤立无援——智慧过人、善于发明创造的教授和英勇无畏、驾驶技术高超（当然是开飞机）的白狗都会成为你强有力的战斗伙伴。

勇敢的年轻人，前进吧！

……



《孤胆枪手》是今年三、四月份在INTERNET上炒得最热的几个游戏之一。曾经下载过它DEMO的人都对其宏大的射击场面、精细的3D图形和流畅的操作感惊叹不已。

游戏中玩家扮演的地球超人将只身潜入外星异形基地，冒险途中不仅需要有过人的射击技巧，还要学会驾驶轰炸机、滑雪板等战斗工具以应付各种复杂事件。多种有趣的谜题也是这款动作游戏的一大特色，很多从前你认为是异想天开的想法在这里也许正是破关的要诀。游戏采用了与《古墓丽影》类似的追尾视角，但视点比后者低，这使人物奔跑时地面卷动的速度感大大增强。《孤胆枪手》的图形质量非常出色，它采用了一个类似《雷神之锤》的绘图引擎，游戏中所有的人物、建筑、物品都是真实的3D造型，换句话说，就是所有的东西从不同侧面看过去的形象都是不同的，原因很简单——因为这些侧面是实实在在存在的。此外，这个引擎当然还支持即时重绘，所以玩家在游戏中看到的怪物无论怎样放大也不会有“马赛克”现象。然而美中不足的是游戏中几乎没有光源的设计，也就是说，各种物品的光泽不会随着环境的改变而有什么不同，不过各种人物的阴影变化还是设计得很细致的。

《孤胆枪手》是由SHINY娱乐公司制作发行的，《蚯蚓战士》曾是他们的成功之作。SHINY是以制作动作游戏为主的公司，目前虽然还名不见经传，但从他们已经制作过的游戏中，人们不难发现这群年轻人惊人的创造力。随着《古墓丽影》制作小组的加盟，SHINY更是实力大增，相信今后他们一定可以作出更多更好玩的游戏。SHINY作品的最大特色就是总忘不了在自己那些“杀气腾腾”的战争游戏中加入一些有趣的谜题和一点点让人捧腹的黑色幽默，《蚯蚓战士》就曾因此大受好评，《孤胆枪手》更是这种设计思想下的巅峰之作——你可能会为解决谜题后获得一种破关捷径而狂喜，或为眼前异形怪物“憨态可掬”的模样和滑稽可笑的动作而忍俊不住。

《孤胆枪手》就是这样一款与众不同的游戏，但有一点又同天底下所有成功的游戏一样——好玩是它最大的特色！如果你是一个标新立异的人，如果你是一个追求刺激的人，那么就赶紧加入到《孤胆枪手》的世界中来吧！

……

说了这么久，不知又有多少生灵惨遭杀戮，现在真的是刻不容缓了，为了捍卫我们富饶美丽的家园，为了拯救所有正在痛苦中呻吟的人们，让我们拿起武器同外星侵略者作最后的殊死搏斗吧！



第一关 美国

空降可不是件容易的事，敌人的防空车正在下面巡逻，我一边滑翔一边躲闪它发出的雷达光束，一旦被扫中，便会招来几枚导弹的围攻。好在这些武器的飞行轨迹比较规律，聪明的我很快便发现了其中的门道：雷达光束总是沿着一个方向转上两三圈以后突然反向扫描，而面对飞弹只需临危不乱，在其即将近身时轻轻一闪，它便只能"望我兴叹"了。夹杂在敌人枪林弹雨中一起呼啸而上的，还有一些可供我使用的武器，它们被挂在降落伞上扑面飞来，我自然不会放过这些好机会。一番让人心惊肉跳的滑行之后，终于发现了合适的着陆地点，我毫不犹豫地"一个猛子"扎了下去……

现在我的双脚已经躺在了一条幽黯隧道的一端，前方的一点点光亮预示着洞口的方向。我知道，自己的冒险旅程将从此开始。

身后的异响吸引了我的注意力，一个怪模怪样的东西正在到处乱跑。我跑过去想抓住它，忽然发现自己的体力增加了。

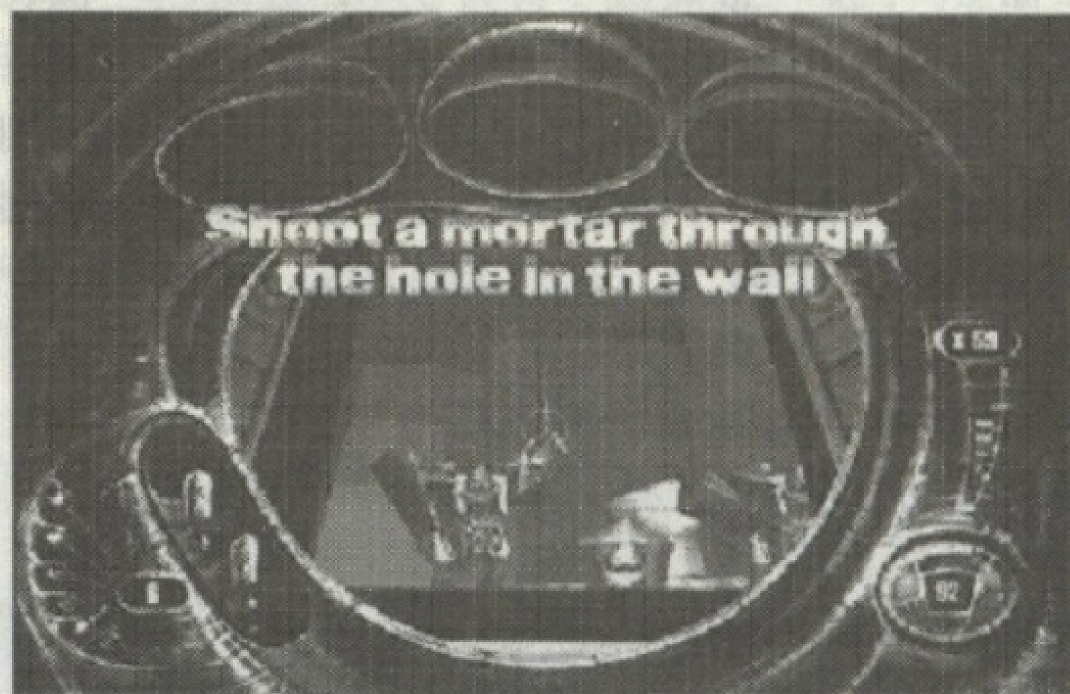
我朝着隧道的出口跑去，刚刚一露头，便有几架敌人的战机抛下一群怪物向我射击。三下五除二将它们解决，发现出口的右前方落下了一枚原子弹，将它拾起来，向眼前画着"原子弹"标志的大门扔过去，轰然一声巨响，眼前的障碍都被夷为了平地。

穿过一段隧道，我来到一面巨大的红色玻璃墙前。它后面是一座更加高大的敌人"岗楼"，上面几个怪物又蹦又跳，样子特别嚣张。"别以为打不着你们"——我进入狙击模式，把敌人的图像放大，对准它们的脑袋点射，一枪一个将它们统统崩了下去。我继续通过狙击模式对上面的情况进行观察，发现一个画着"敌敌畏"标志的东西从天而降，落在刚才中间那个怪物脚下的地方。我抬手又是一枪，"轰"的一声，没想到小小一瓶儿"敌敌畏"竟把敌人整个岗楼都端了！与此同时，天上落下一枚手雷，上前把它拾起来，对准眼前的玻璃墙扔过去。

障碍被扫清，我继续向前跑。下面一个高台上似乎放着什么东西，我打开滑翔伞朝那个地方飞过去，捡到了一组强力炮弹"MORTAR"。跳下高台，眼前又有一道玻璃屏风挡路。我发现屏风上面有个很大的通风口，有办法了——进入狙击模式，向那个通风口发射一颗"MORTAR"炮弹，只见炮弹在空中划出一道优美的弧线飞进了洞口。刹那功夫，屏风后面的岗楼开始震颤，转瞬间与前面的玻璃屏风一起化为乌有。

拾起地上的"SNIPER GRENADES"飞弹，发现前面一个方盒子一样的东西正向外放出怪物。我举枪将它打爆，再转身对付左边高台上的三个家伙，虽然它们个个手里都擎着大大的盾牌遮住身体，但它们愚蠢的头都露了出来，在我的狙击模式下还是一枪一个的上了西天。前面的阴影里有个白乎乎的东西，走近一看，原来是个假人(可引开敌人火力)。逐层跳上高台，吃到一只补血苹果后纵身冲入前方的隧道。

奔出隧道口，发现眼前是一片开阔的广场，远处有一座巨大的堡垒。一辆敌人的大型装甲战车从天而降，向我发射威力强大的蓝色激光。我则凭借敏捷的身手，上蹿下跳、左挪右移与之周旋，打得它团团乱转，最终"轰"的一声变成了碎块。我忽然发现前方出口的右前方有一颗"白狗保险"，于是赶紧拾了起来，这可是好东西，我转身径直对着堡垒门口的两个怪物制造机冲过去，一阵扫射，随着它们的爆炸，堡垒的大门被炸上了天。我在四周搜集了一些武器和补给品，冲进了堡垒（堡垒前两个战壕中有强力机枪子弹和手雷。）在消灭了中间的怪物制造机后，纵身越入了它下面的洞口。



这是一段很长地下铁轨，我谨慎地前行，因为一不小心便可能与怪物撞个满怀。铁轨的尽头停着一辆火车，我跃上便道，发现右边一个过道里有人向我射击。冲过去，消灭了敌人和怪物制造机后，我得到了手雷。此时身后又有人对我开火，如法炮制，在消灭了第二个怪物制造机后，在第一次得到手雷的地方又能得到强力武器。在火车里还有手雷，我当然不会错过。收集齐装备后，我向火车左前方的大门跑过去，一辆装甲跑车拦住去路，不过消灭它已不是什么难事，解决后进入下一段隧道。

一个和怪物制造机差不多的东西正对着出口，我来不及多想，举枪就打。击毁它后，一架战斗机从天而降，停在我眼前。登上飞机，我发现可以向地面投弹，于是便毫不客气地对准地面目标一阵狂轰烂炸（特别要优先

"照顾"建筑物)。炸过一圈后飞机又落回原处,我跳出座舱,向着眼前的广场奔过去。前面有三座巨大的堡垒,左右两边的已被我炸开了大门,只剩中间一座似乎坚不可摧。我从左右两座堡垒中收集齐武器装备,而后径直向中间的大门跑过去。空中一架盘旋着的敌机一见我就立即冲过来轰炸,与此同时地面上又出现了一辆敌装甲战车,我倚仗着手雷和强力机枪子弹把它们通通干掉。此后又有一架敌机俯冲过来,我费了九牛二虎之力才算把它解决,同时将中间堡垒的大门轰上了天。里面的补给品和核弹都是我的最爱,通往下一个地区的大门就在它背后正对面的围墙上。

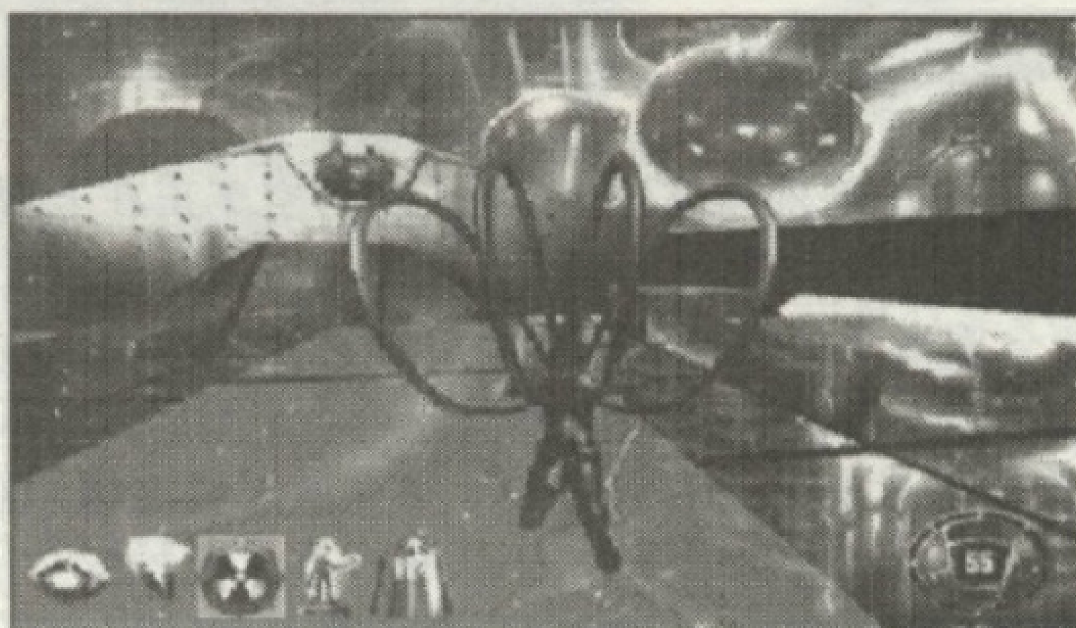
来到新的区域,这里地势起伏,还有不少突出的平台。天上有一串怪物飞来飞去,搅得人心烦,我举枪将它们消灭,然后朝右边的路口奔去。刚一探头,一束激光便呼啸而过,原来对面有一座黑色的炮塔正朝我喷着火舌。我决定放出假人逗逗它,这一招果然奏效,敌人的炮火稍一分神,我已乘虚而入,三下五除二将它干掉。此时定睛一看,才知炮塔所守卫的是外星人的一座哨所。哨所里面的怪物看上去很是自鸣得意,虽然炮塔被毁,可哨所仍固若金汤。我又是飞弹又是手雷的招呼了半天,却丝毫不起作用。正踌躇之际,忽然哨所屋顶上的四根烟囱引起了我的注意,它们似乎可以直通哨所内部。于是我跳上身旁的高台,向其中的一根烟囱内发射了一枚"MORTAR"炮弹。果不出所料,炮弹顺着烟囱掉进了哨所里面,一个怪物被轰成了碎片。再如法炮制三次,当最后一个怪物被干掉的时候,哨所也被炸得粉碎。地面裂开了一道大口子,此时在另一端开来了两辆炮车。我可无心恋战,于是几个闪转腾挪,纵身越入地缝(地缝两边的峭壁上有几个洞口,可利用滑翔翼进去获得一些补给)。

双脚一落地,我立即奔向谷底的出口。不想踏出门



槛没两步,只觉脚下一空,身体又向下坠去。避开四周林立的"石笋",我落在了一个蒙古包模样的东西上。把它轰掉之后,下面露出了排风口。我打开滑翔伞,借助强劲的气流扶摇直上,升到最高点后越上一座玻璃平台。举头望去,发现沿着墙壁的一边每隔不远便有一座更高的平台,我小心翼翼地纵跃,终于来到了屋顶的十字平台。拾起地上的补给之后,跑进了中间的入口。

隧道的出口正对着一座小屋,里面盘踞着无数怪物。小屋前夹道的右边是一扇画着核弹标志的门,要想得到核弹,看来必须先干掉小屋里的怪物。我刚刚靠近小屋,子弹就铺天盖地而来。闪转腾挪间,抽身向小屋内望了一眼,天啊!里面聚集着几十个膀大腰圆的家伙,看来贸然动粗绝不是什么好主意。侥幸避过了敌人的炮火,我忙不迭地朝夹道的左侧跑去。在夹道尽头,一个长得像狗熊一样的警卫正走来走去,我很轻易地就将它干掉了,没想到它的"警服"竟然没有爆炸,而是留在了原地。我喜出望外,赶紧闪身钻了进去。批着这张皮,我大摇大摆地向刚才的小屋里走去。怪物们谁也没有认出我来,还咕哩咕噜的同我打着招呼。不过伪装还是没能骗过它们的大哥——那个站在小屋过道正中间的极其高大的家伙。我刚刚经过它身边,便招来一串子弹,"警服"



被打得粉碎。我撒腿向最里面跑去,拾起地上的炸弹和补给。来不及多想,我转身把炸弹向蜂拥而至的敌人扔去。说来也怪,它就象一块大磁铁一样,把敌人都吸在了一起,将"磁铁"引爆,敌人"轰"的一声都变成了零件。跑出小屋,向"核子门"走去,捡起地上的核弹,我轰开大门,奔向前方。

隧道尽头是一个大洞,里面有强劲的气流涌上来。我打开滑翔伞,一直向上飞,最后从天井里冒了出来。对面尖顶塔楼里人影晃动,进入狙击模式后,我发现那是一个蜥蜴模样的怪物,想来它应该就是这里的大 BOSS 了。我拿出所有够 POWER 的子弹向它射击。那家伙发现我的行踪后,也立即"举炮还击",同时还派出空降兵左右夹攻。(干掉敌人的空降兵可以得到强力装备)由于敌人的子弹飞得很慢,同时楼顶的围栏还可以当作掩体,所以我很快便控制了战斗的节奏。一番对峙之后,那怪物终于被我轰上了天。

一阵天旋地转,我发现自己已进入了一个时空隧道。要尽量避开与四周的摩擦,一方面防止损血,一方面可以加快速度。最终我吃到了一个体力提升物。

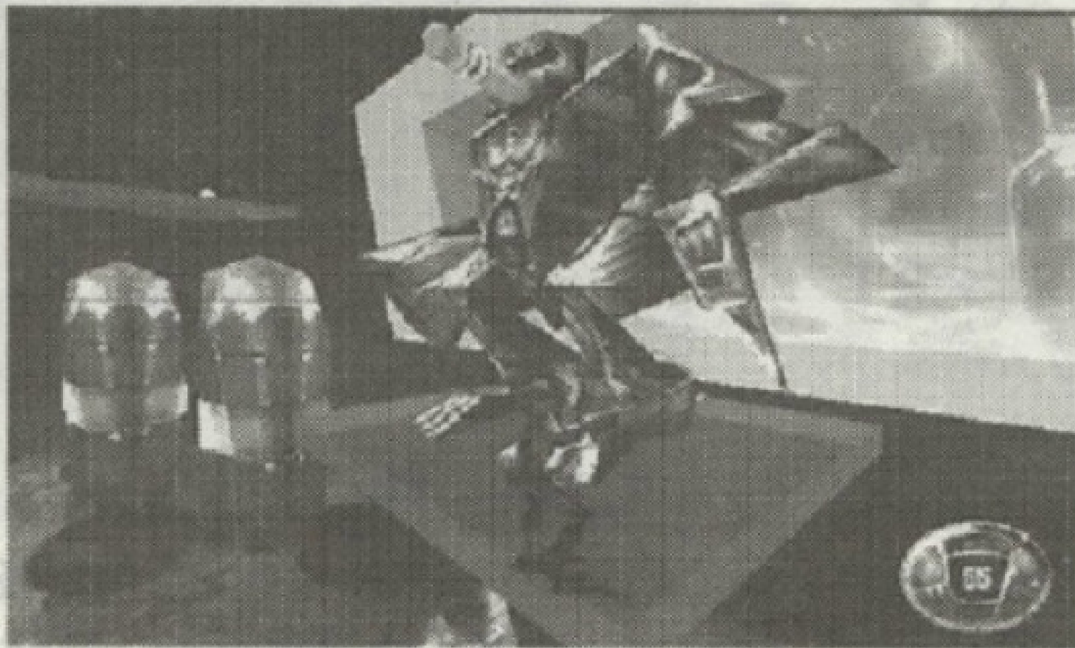
第二关 英国

在着陆点附近拾起一颗飞弹,而后大步奔向隧道出口。一个带着"巴拿马"草帽的家伙正在外面等我,它飞在空中,居高临下,火力非常凶猛。我看看周围地形,决定采取迂回战术:冲出去放几枪就跑回来,然后再出去,再回来。由于隧道出口是向下倾斜的,所以敌人的子弹无法拐弯打进来。如此反复几次,终于干掉了那家伙。在

附近找到核弹，轰开核子门后，我继续向前奔去。

这是一段很有趣的隧道，就象一节很长的滑梯。我夹紧四肢，顺着蜿蜒的地势，一路直泄而下。

刚刚冲出隧道，便有猛烈的炮火从右边一串炮塔里发射过来。原来前方我要通过的路上摆满了各式各样的靶子。看来看去，似乎也没什么取巧的法门。索性提一口气，撒腿向对面的出口狂奔(途中难免被揍个屁蹲儿，如果伤得太重，炮塔与过道之间的夹道里有补给品。不过一旦下到那里，上来的唯一途径就是借助入口旁边的平台，这就意味着还要重新再跑一次)。



一段滑行加滑翔之后，我来到了一个新地方，右边有一堵玻璃墙，前面是一扇核子门。一时窥不出什么端倪，于是我决定先跃上眼前的斜坡看看。没想到斜坡上居然放着一组"MORTAR"炮弹，看来它优美的弧线一定又会为我带来好运。果不出所料，玻璃墙上方有个方孔可以让"MORTAR"通过，顷刻之间玻璃墙被炸成了粉末，与此同时一颗核弹从天而降。

沿着出口左边的夹道一路狂奔，不一会儿奔上了一座玻璃平台，平台对面还有一个平台，跃过去后发现上面有我最喜爱的武器——手雷。这时平台下面有个家伙发现了我，立即举枪射击。我上蹿下跳，一边躲闪一边还击，很快将它消灭。另外还有几个敌人似乎没有察觉到我，跑到近前才看清它们正在搬运飞弹。举枪将它们干掉，同时引爆了那些飞弹。地面被撕开了一个大口子，我纵身跃人。

一段滑行之后，我来到了一座炮塔前面。这里的五门大炮正嘶吼着向对面喷吐火舌。忽然有人向我射击，定睛一看，原来大炮之间藏着几个怪物正往这边探头探脑。逐一将它们消灭，我又朝炮台前的坡道奔去，将那里的敌人也一一解决，转身跳上中间的那门大炮，上面有我最爱吃的"烧鸡"。而后对着背对炮口方向的白色挡板射击，忽然一声巨响，我的身体被抛了出去，危急之间，我赶紧打开了滑翔伞。

我一边在空中滑翔，一边观察下面的情况：半空中伸出很多玻璃平板，一路通向远方的出口。看来此处又要考验我的弹跳能力了。出口附近有三尊巨炮，不断向我即将经过的地方发射炮弹，不过它们的射击是有规律性的，所以并不太难对付。着脚点是个大问题，我本想借助风势尽量落在远一点的玻璃平板上，免得自己一步步蹦过去太辛苦。然而我看到地面上似乎放着一些补给品，所以最终决定还是降落在地面。事实证明我的选择是正确的，一听那叽叽喳喳的声音就知道是那个胆小的体力提升物，不容分说，一口将它吃掉。举枪将周围几个敌人干掉，看看再没什么值得注意的东西了。来到排风口旁边，打开滑翔伞，纵身一跃上了玻璃平台。一路闪转腾挪，总算挨到了大炮上面的出口。(游戏提供了两个排风口，玩家不慎失足后，不一定每次都从第一级玻璃板走起。)

当我穿过隧道来到下一个区域时，简直被眼前的景象惊呆了。一片空旷之中散落着无数玻璃平台，整个视野里弥漫着红色的炫光。道路在迷蒙的雾影中不知隐去何方，行路人大有云中漫步的感觉。正当我陶醉于美景时，忽听耳边风声一响，心道不好，赶紧打开滑翔伞，纵身向玻璃平台的方向跃去，原来是一只巨大的摆锤向我撞过来，它体积庞大，力道万钧。我小心翼翼地落在一块玻璃平台上，向四周望了望，发现正对入口的方向有一扇大门，不过似乎并没有通向它的道路。不及多想，摆锤再次袭到身前，我连忙跳开，已经有点手忙脚乱。就在这时，一串子弹从身边急掠而过，我赶紧蹦到旁边的一个平台上面，发现远处有个红色怪物正朝我扑来。我一边还击，一边在平台之间蹿来蹦去。一面要与怪物周旋，一面还要提防势大力沉的摆锤。(尽量选择面积大一点的玻璃板落脚，这样回旋余地可以大一些。切忌站在原地不动，硬碰硬只有死路一条)。怪物的防御力不强，很快就被我送上了西天。再扭头看时，发现空中多了一条坡道，直通那扇大门。我疾步跃进，蹿上斜坡。此时仍然不敢掉以轻心，因为还没逃出摆锤的攻击范围。

刚才的高空冒险已经让我有点儿心跳腿软了，真不知后面还有什么特别的"待遇"等着我。

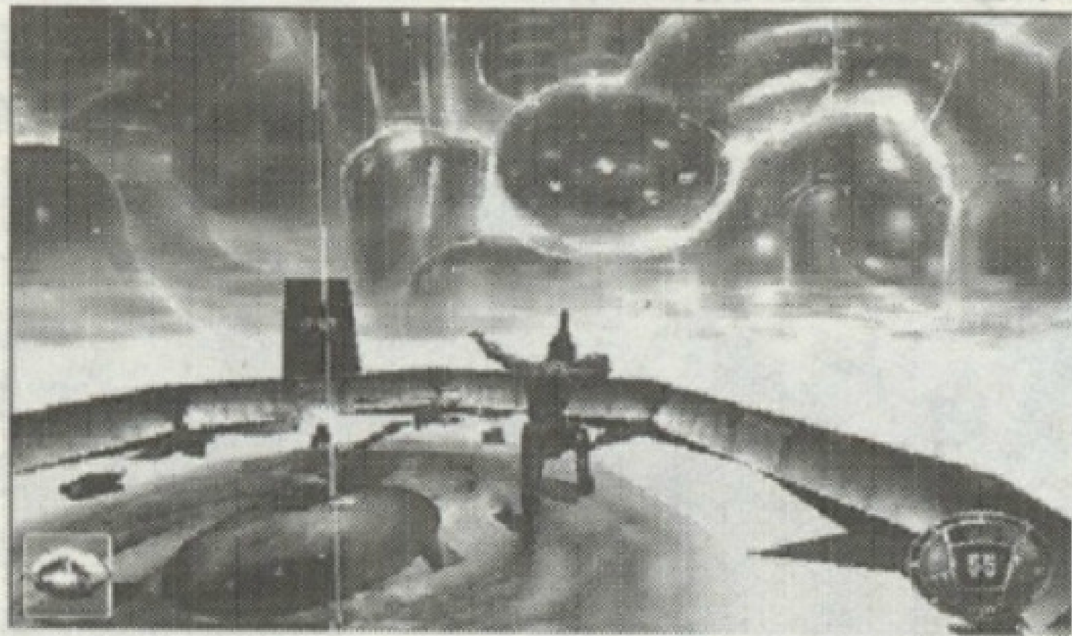


"噢！"——每个见到我眼前景象的人恐怕都要这样惊呼一声，这个外星人的小基地全部都是用玻璃制成的。玻璃走廊、玻璃高台、玻璃金字塔……流光异彩，漂亮得让人眩目。正当我看得目瞪口呆的时候，雨点般的子弹已经朝我打来。我慌忙闪身避开，发现这里的敌人没有一个庸手——有戴"巴拿马草帽"的飞人，刚才见过面的红色巨怪，以及成群结队的战斗机。在出口左边有个假人，我利用其引开一部分敌人的火力，随即跳上高台，那里有很多不错的装备，特别是强力机枪子弹，是克敌制胜的重要武器。还有一些物品散布在各高台之间的走廊里，其中包括另一个假人和飞弹。为了躲避敌人的攻击，我大部分时间都在跳跃，这样被命中的机率就大大下降了。我的另外一个高招就是行进间射击，即一边

倒退一边开枪，这招对付戴"巴拿马草帽"的家伙很灵验。费尽千辛万苦之后，总算消灭了眼前的所有敌人，同时在左侧走廊里发现了一枚核弹。整个基地只剩玻璃金字塔(入口对面的高大建筑)后面没有走过了，出口也许就在那里。我的脚步刚刚踏上那段走廊，便蹿出几个家伙向我射击，将它们消灭后，一扇核子门出现在眼前。用核弹把门炸开，里面有个排风口。我打开滑翔伞，顺风势起飞。在风势渐衰的地方，我发现墙壁上有一个入口，看来这是唯一的通路。

顺着斜坡滑下，我又被劲风送到了高处。双脚刚刚落地，便有人朝我开枪。干掉那两个瘪三后，我发现对面有一块像飞毯一样的东西腾空而起。过了一会儿，飞毯又飞了回来，上面还站着两个怪物，原来它是敌人运兵的工具。我计上心来，等怪物刚刚跳下飞毯，我便纵身跃上，回手将它们消灭。飞毯缓缓飞起，我不知它要带我去哪里，应该是敌人的核心要地吧。一路上遇到不少敌喽罗，好在此时对付它们我已游刃有余。飞毯最终停在一条布满光栅的隧道尽头，出口就在我的右上方。

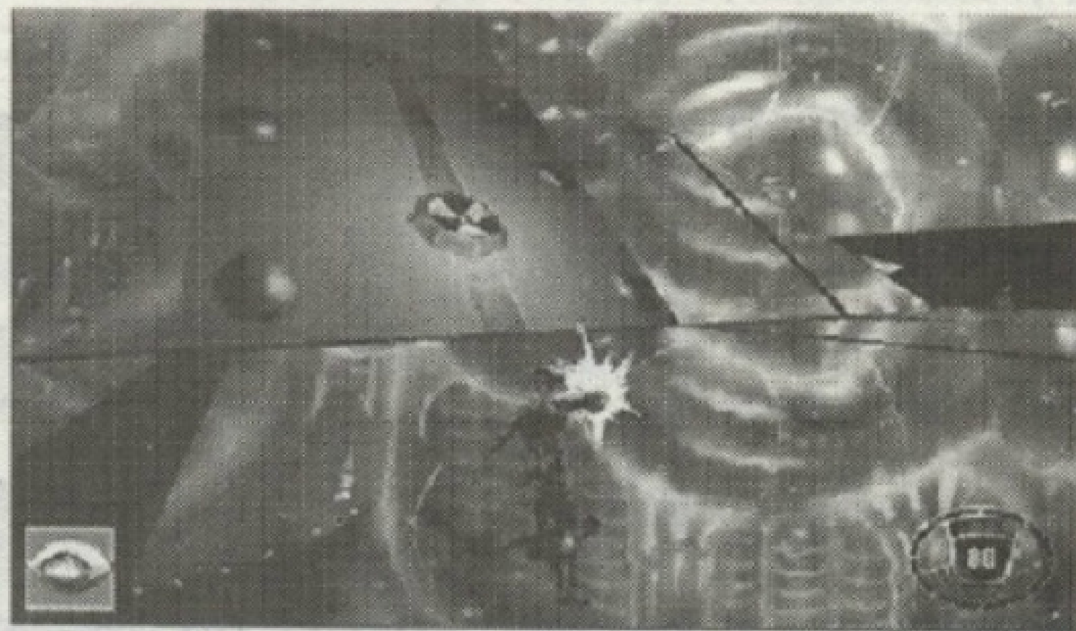
顺着隧道蜿蜒而上，来到一片不算开阔的场地。我发现对面似乎有块玻璃平台，于是抢步跳了上去。从上面眺望，看见对面墙上有几扇被玻璃封着的窗子。利用狙击炮的放大功能，我进一步观察了那边的情况，发现正中高处那扇窗子里的人看上去很面熟——对了！正是教授让我消灭的BOSS！想到这里，我立即换上强力飞弹，向他射去。那家伙可真贼，挨了我一枪后就立刻封住墙上的窗口躲起来。一时找不到人影，但我知道他绝不会善罢甘休。于是立在平台上严阵以待。果然没过一会儿，就有一架飞机从天而降，在我四周盘旋，我怎能容它嚣张，立即举枪射击。击毁飞机后，那个BOSS也掉了出



来，没等他落地，我的子弹已经招呼过去。他的身体始终在子弹和墙壁之间振动、反弹，没有一点还手之力，没出五秒钟就一命呜呼了(注意要尽量在左边的墙角将飞机打炸，这样敌BOSS就只有在空中挨打的份儿。否则一旦他落了地，后果是非常可怕的)。

第三关　苏格兰

我降落在一块突出的大石头上。眼前一条宽阔笔直的大路一直向前伸展，道路两边林立着高大的平台。在目力所及的尽头，一座巍峨的宫殿阻住了去路。跳下大石后，发现有两个怪物朝我跑来，不用说，消灭之。这时空中又有一个家伙过来凑趣，我利用行进间射击轻而易举地将它解决掉。趁着暂时还没有怪物继续跟上来，我进入狙击模式，打算观察一下宫殿的情况。宫殿门口有一个彪悍的守卫在站岗，门的上边各有一个蛇头模样的东西喷着火舌。看来敌人已经发现我的存在，冒着被击



中的危险，我沉着举枪，几个点射将它们一一消灭。大门的两个底角看上去有些异样，我试着放了两枪，果然有几块东西被打了下来。与此同时，轰然一声巨响，大门直挺挺的向前倒下来，碰巧将两个刚刚赶上来补位的喽罗拍得粉碎。退出狙击模式，我提着机关枪连蹦带蹦地朝敌人掩杀过去(注意道路两边高台间的夹道里放着很多装备补给)。清除所有敌人后，我闪身进入从大门一边算起的第二道夹缝，跃上里面的斜坡，继而跳到对面的平台。平台另一边站着一名敌人的机枪手，它的威力非同小可。我不敢恋战，一颗手雷将它轰飞。拾起地上的飞弹，顺着左侧的斜坡继续上行。跳到对面一个很窄的平台上，上面有我的最爱——强力机枪子弹。而后我打开滑翔伞，向大路对面的高台飞过去。干掉上面的警卫，得到了"白狗保险"。终于将这个战区的事情料理干净，我迈步奔进了前面的大门。

经历多次战斗之后，我已学会了谨慎。当进入到下一个战区时，我并没有贸然冲进那间空阔的屋子，而是站在门口观察一下里面的情况。对付前面的两挺蛇头机关枪，狙击当然是最好的办法，而消灭那些从天而降的怪物的最佳时机就是趁它们还没着陆的一刻。把这些敌人都打发掉后，我跑进了大厅。左右两边的石柱背后都有人向我射击，不过除掉它们并非难事。在两个家伙藏身的地方附近，我分别得到了"假人"和导弹。正对大厅入口有一个斜坡，下面的战壕里放着不少好东西，干掉那里的机械狗，这些就都归我喽！看看搜罗得差不多了，我跳上地面，向大厅的出口跑去。

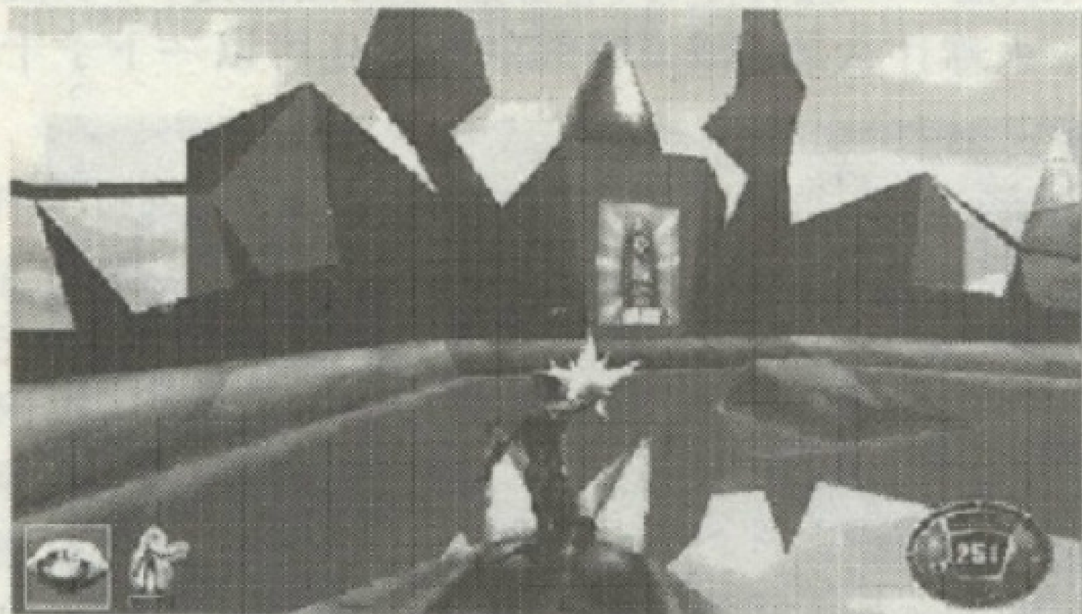
刚刚进入小屋，就有几个怪物破窗而入，其中一个还站在飞毯上耀武扬威地向我射击。消灭它们后，发现屋中的池子被掉下来的敌人砸了个大洞。在收集齐房内所有补给品后，我纵身跃入那个黝黑的洞口。

着陆后拾起身后的苹果，向前一阵扫射将对面一扇装着蛇头机关枪的大门打得粉碎。门后立着一个彪形大汉，我不敢怠慢，赶紧赏了它一枚手雷。漂亮的玻璃隧道

被炸开一个大洞，我疾步冲了进去。

眼前的景象真是恐怖，一个硕大的弹坑中有个陀螺模样的东西正一边旋转一边向外喷出机械狗。一只、两只……敌人越来越多。我赶紧举枪向它射击，可是无论如何似乎都拿它没办法，看来得用别的法子。于是我收集齐了坑边的补给后，先向里面的房间跑去。眼前有三个巨大的“药罐子”，里面各泡着一个痛苦不堪的怪物。或许陀螺就是从它们身上吸取能量的？我灵机一动，立即向其中一个射击。射击位置很重要，必须要兼顾从外面扑进来的恶狗。如法炮制三次，当所有药罐都变成绿色之后它们就一起土崩瓦解了。撤退的时候，我当然不会忘记收集身边的强力装备，特别是那颗“飓风炸弹”，它可是非常POWER的武器。来到外面发现陀螺已经停了下来，灭掉残余的恶狗后，我纵身跳上陀螺。它竟载着我缓缓升起，最后停在一间装饰非常“卡通”的小屋里。我四下看看，发现树旁石边还真藏着不少好东西。拿干净后，我举枪向四周墙壁射击。当其中三面墙被打倒后，下一个战区便展现在我眼前。

这可能是迄今为止我所遭遇的最凶险的场面：在对面曲折错落的斜坡上，竟然放着七架怪物制造机。无数怪物站在上面举枪朝我射击。我赶紧祭起法宝“飓风炸弹”。顷刻之间，它的弹片把所有怪物送上了西天。利用怪物制造机生产新敌人前的空隙，我必须尽可能多的摧毁它们。按照我的经验，对付怪物制造机最迅速有效的办法就是扔手雷。由于敌人太多，我还是损失了不少体力。我放出假人，引开敌人一部分火力，从斜坡上方右边的出口冲了出去。



通过一段隧道，我来到一个非常有趣的地方——这里边的房子都涂着非常鲜艳的颜色，不像一路之上其它地方那样昏暗，就连地面上都画着甲壳虫一样的花纹。正当我看得发愣的时候，敌人已经开始向我射击。我一面还击，一面跳到墙壁上的平台上收集各种装备（地上有一个体力提升物）。忽然一面墙上的三个窗口引起了我的注意，其中两边的窗口里都是补给品（右边的窗口需要从中间向下蹦，再打开滑翔伞才可以到达），中间的窗口可以通向小屋屋顶。上了屋顶，我发现一个刚才上不去的平台已然在我脚下，于是张开滑翔伞飞了过去，哈哈！是强力子弹。返回屋顶，用狙击炮消灭了对面的两个喽罗之后，我又从屋顶翘起的飞檐上向那里飞去。这里也有一个飞檐斜对着远处的一个黄色平台，虽然距离较远，但我还是决定飞一下试试看。好险！我的手总算在最后一瞬间抓住了平台的边缘，上面正有一颗“白狗保险”等着我的到来。返回第二个飞檐，沿着平台的另一侧走向出口。

走出隧道，来到一个向下的大斜坡，突然一枚炮弹从天而降，把我吓了一跳。原来在出口的上方有一门巨炮正隆隆施威。我赶紧向前跑去，行进间消灭了不少作祟的喽罗。斜坡的尽头是一个排风口，顺着风势我来到了上面的平台。此时大炮仍在不停地射击，由于和它拉远了距离，所以我有充分的时间躲开它射来的炮弹。平台的上面有不少补给品，而我更想得到的是巨炮上方的“大汽锤”(THUMPER)。在点射飞毯上的怪物成功后，我纵身跳了上去。飞毯带着我得到了不少的好东西，最后又把我送回原处。此处的出口就在斜坡尽头的左上方。

我一口气跑到一扇玻璃窗的前面，窗外面就像是一个监狱放风的地方——四周都是高大的围墙，小小的窗户上也竖着铁栏。中间围着一块场地，林立着许多石笋。我将窗子打碎，把刚刚到手的“大汽锤”投下去，顷刻之间就干掉了很多敌人。而后跳下去，把残余的敌人消灭干净。此处的出口似乎是左边的一扇大门，但一直紧紧地关着。突然我看到右边墙上有个没有铁栏的窗户，于是我想方设法钻了进去，将里边一个罗盘一样的东西打得粉碎。当我从窗子蹦出来的时候，发现大门已经开了一道缝。

我的脚步又被一幢奇怪的建筑挡住，我很快便发现了门道：建筑左右两侧的挡板看来不太对劲。一阵扫射之后，它们都被我打碎，建筑物里面的暗门暴露出来。将它打穿之后，我终于可以继续前进了。

沿着里面的通道一直向前跑，一路上我又得到了不少补给，最终又被一扇玻璃窗挡住了去路。此时，一个驾着飞毯的怪物过来找麻烦，干掉它后，我跳上飞毯。飞毯带着我一路翱翔，最后撞在一堵玻璃墙上，自己炸得粉碎。

我有一种预感，敌人的BOSS就在附近。在隧道尽头我看见一个大转盘，它一边旋转，一边从上面的四个红球里发射炮弹。圆盘下面有两个狗洞，不断有机械狗从里面涌出来，看来此刻便是决战。于是我一股作气把身上的零零碎碎都扔了出去——飓风炸弹、假人、手雷……圆盘的旋转会有间歇，利用这个功夫，我对着上面的红球点射。当四个红球都被打下来后，里面的独眼怪物也跟着爆炸了！

（待续）

ECSTATICA II 魔域迷踪

北京 罗曜 赫闻

"魔域"漫谈

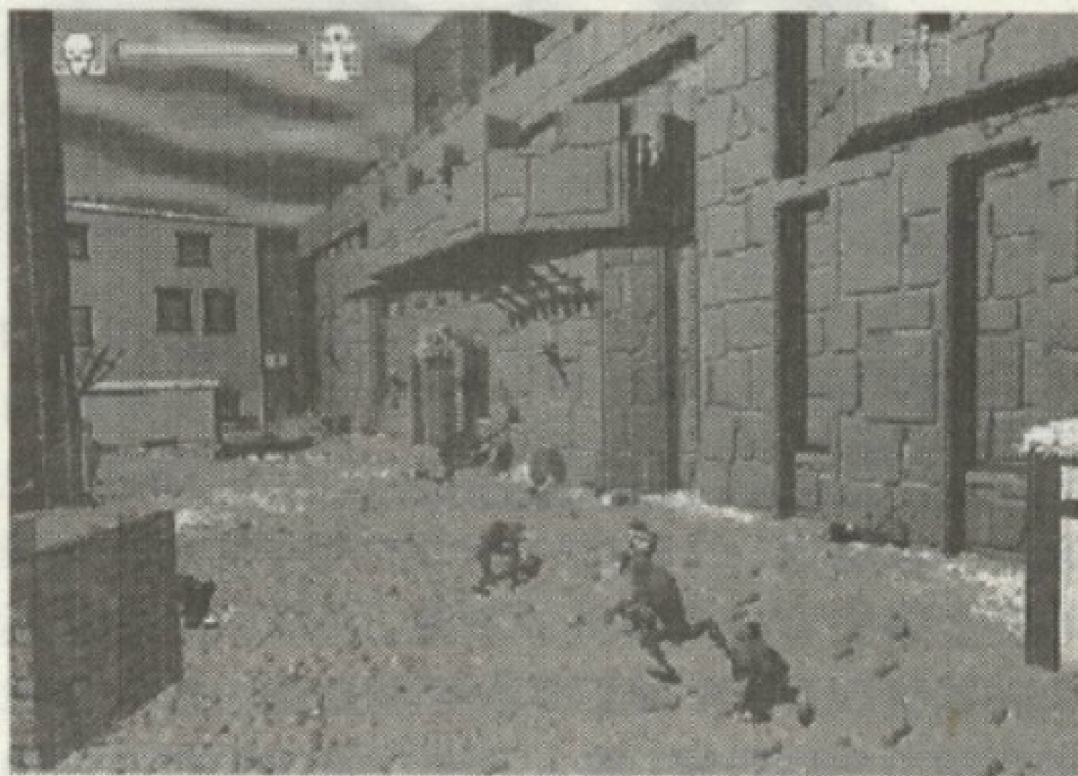
谈到《魔域迷踪》系列，就不得不提一提它的制作公司Pysgnosis，其独特的猫头鹰标志，想必已尽人皆知了，但国内真正了解这个公司背景的玩家恐怕还不太多。

Pysgnosis是当今欧洲最大的游戏公司之一，拥有8个制作小组，在世界各地的雇员有530多位，掌握了实时3D、特殊音效、多人游戏等许多领域的先进技术，已经为不同的游戏平台制作了超过100个获奖游戏。1984年，Pysgnosis成立于英国利物浦，喜欢制作比较前卫游戏的作风使它显得与众不同。1995年对Pysgnosis来说是一个重要的年头，在这一年，他们开始进军世界PC光盘游戏市场，同时为SONY的PS游戏机制作游戏是他们开始拓展的另一大业务。他们的著名作品《毁灭大赛车》在全球销量超过100万，而《方程式F1》仅在欧洲就卖出75万张。另外，《阿达魔术师》系列、《魔域迷踪》、《疯狂的伊万》等更使他们声名鹊起。凭借强劲的实力，Pysgnosis在95－96年度成为欧美市场排名第一的公司。他们与迪斯尼、软件银行、阿迪达斯等公司有长期的合作关系，还与Diamond、ATI等著名硬件厂商联手推出大量基于3D图形加速接口的游戏，他们宣称："我们制作的全部游戏都可以支持3D图形加速卡！"。

今年，Pysgnosis将为PC和PS生产70多个新游戏，还要在美国旧金山建立一个新的工作室。他们在PC游戏方面注入了5000万美元，并已将生产重心转向了PC，计划在明年使PC游戏占公司业务量的份额超过50%(此前一直是40%左右)。Pysgnosis的PC游戏产品由著名的电子艺界公司在全球代理发行，全世界有超过25000家零售店在销售他们的产品，相信不久以后我们广大国内玩家也可以买到闻名已久的Pysgnosis游戏了。

《魔域迷踪》于1995年一经推出便在业界引起了极大的轰动。它那独特的椭球体造型对人体和动物躯体的表现力大大超过了传统的多边形，流行数年的《鬼屋魔影》系列在它面前显得黯然失色，以致于有人称它为"鬼屋终结者"，它对后来的《时空游侠》、《古墓丽影》等游戏产生了深远的影响。从此，《魔域迷踪》便成了Pysgnosis的招牌作品。两年过去了，被广为期待的《魔域迷踪Ⅱ》终于在今年6月16日发行了，正如Pysgnosis向我们保证的那样，《魔域迷踪Ⅱ》支持创新公司的3D Blaster显示卡(不过这似乎并不是当前的主流3D加速卡呀)。呈现在我们面前的《魔域迷踪Ⅱ》，与一代相比着实漂亮了许多，不过没有什么本质的改变。它沿用了一代中许多讨人喜欢的地方，椭球体造型依然是《魔域迷踪》系列不变的标志，但视角的切换却大为多样化了，不同的视角会带给你不同的心理感受，其中有些视角可以说是真正将恐怖气氛渲染得淋漓尽致了。

其实，二代与一代最本质的区别是在于游戏的深度、容量和难度大大增加了。二代中的地形比前作更为复杂：高塔、地牢、护城河……都弥漫着阴森恐怖的气氛，你甚至还可以在河里游泳呢。游戏中的武器种类也大大增加了，开始时你空手战斗不免有些心虚，但随着剧情的发展，你会找到大量威力强劲的武器——巨剑、魔杖、战锤……应有尽有，有些还有魔法能力，可以发射光弹、火球什么的，威力特强的甚至还可以一下子干掉



多个敌人。至于护甲、靴子、帽子等各式装备你也能找到许多。不过对药水可要小心，有些能让你隐形、有些能让你恢复生命，而有一些可是一喝就死的。

游戏中有三种颜色的药瓶可以恢复体力，分别是黄色、红色和蓝色。在游戏初期黄色药瓶能恢复四分之一

体力，而且会随着卷屏而消失。其他两种则不然，可以留到最需要时用，而放在固定地点的药瓶也是如此（如柜子中的药瓶）。红色药瓶可以补充一半体力，蓝色药瓶则可将体力补满。不过进行到游戏后期时，随着主角能力的加强，补血药瓶的作用就不如以前了。

准备出发

《魔域迷踪Ⅱ》既然是动作冒险游戏，其动作成分当然是绝对不能忽略的，而且这个游戏的动作难度还是颇具挑战性的。在整个游戏中，共有超过60种1000多个敌人和你作对，你必须熟练掌握各种动作和战斗技巧，才能在群魔中杀出一条血路。灵活的躲闪有时是必不可少的，你会发现愚蠢的敌人会因为来不及收手而往同伴的脑袋上招呼，这是游戏中最令人开心的一件事了。

游戏的基本操控方法如下(以手中持武器为准)：

行走：方向键；

前跳：SHIFT键；

前滚翻：ALT+上键；

后空翻：ALT+下键；

左侧滚：ALT+左键；

右侧滚：ALT+右键；

取物：空格键；

上梯子：空格+上键；

下梯子：空格+下键；

原地前刺：CRL+上键；

前冲砍：CRL+左键；

返身砍：CRL+下键；

踢：CRL+右键；

向四周攻击：CRL+ALT+上键；

魔法攻击：CRL+ALT+左键(当左上角的魔法碎片为6个时，你可以多施展一次魔法攻击)；

显示当前状态：ENTER键。



魔域探迷踪

好啦，现在让我们进入《魔域迷踪Ⅱ》的世界。延续一代的情节，我们的英雄在成功地救出了公主Ecstatica之后，踏上了回家的路。可当他回到家中的时候，却发现自已的城堡已经被魔鬼占据，家中的仆役、亲属统统被杀死，死尸遍地，而公主又被劫走。原来是大魔王不甘于失败，重又兴风作浪。更为严重的是，事关世界命运的上古徽章被也魔王们抢走，分成了数块，一旦他们把碎块合在一起，世界就会落入他们的魔掌中。因此，我们的主人公——也就是你，除了要再次英雄救美之外，还要担负起拯救世界的重担。

一开始，你被困在一座高台上，摆平两个怪物后，来到旁边铁匠的屋子里拿起一把剑，别忘了这里还有一瓶可以恢复体力的红色药水。临走时，可以拿铁匠小试牛刀。出了铁匠铺，穿过中心广场直奔塔楼。沿着楼梯杀到一扇门前，你发现这里有一堆金子，但是金子上寒光闪闪，很显然这里有机关，幸好你不是个贪财的人。等了一会儿，从门里跑出一个贪财的家伙，他不知深浅地去拿金子，后果可想而知——他触动了机关被一箭钉死在对面的墙上，实在得感谢这个“倒霉蛋”，现在你可以放心大胆地去捡那些金子了。而且更令人兴奋的是那人死后留下了一枚钥匙，在门前一试，大小正好合适。

开门来到塔顶，这里似乎和另一座建筑相连。远处好象在一座吊闸前的半空中飘着什么东西，跑过去一看，是一件盔甲，真是再好不过了。那座吊闸看上去目前还打不开，在通道向右转，沿着楼梯上了一座高耸入云的塔。走时一定要小心谨慎，不然将充分体会“一失足成千古恨”的含义。行走间你发现了一间上锁的小屋，看来得去找钥匙。继续向上走，又看到一间屋子，破门而入后干掉里面的守卫，拿到了钥匙。打开监狱的门，将里面关着的一位女祭司放出来（以后她会帮助你的）。登到塔顶，发现这里有一根闪闪发光的魔杖，你不一定要用它作武器，但一定要把它在手里拿一下，这样你的盔甲也会受到魔法的保护。下塔回到通道处，发现原来入口处的两个怪物头雕塑的颜色变了，用剑砍一下，再跑到吊闸处，发现吊闸已经可以开启。往下走有一处较大的平台，不过要小心飞龙。在左边有一个较隐蔽的怪物头像可以砍，它能开启另一座吊闸。现在可以进入一间阁楼，它的入口就在左上角，藏得比较隐蔽。进去后，在一间屋里发现了三个杠杆，砍动蓝色和绿色的，红色的不能砍。转到后面，在一座吊闸后找到一枚蓝钥匙，还记得路上见到的蓝色门么？现在可以拿着钥匙打开那扇蓝门，进去后打一下怪物头像，出来找到一枚紫色钥匙，拿着它开紫色门，进去又有一个怪物头像，如法炮制。回到有三个杠杆的屋子，现在可以砍动红色杠杆了。回到有蓝色门的屋子，在打开一座吊闸后——哈哈，宝物大大的！除了金币和金杯外，还有一柄嵌着两枚钻石的银剑。现在你可以“鸟枪换炮”了，把手中那柄“废铜烂铁”丢掉，在四处转了转，除了发现一些门上有红点的屋子（现在进不去）外，并没有什么收获，看来得去别处去看看。回到通道，发现这里有一处闪闪发光的方格，踩上去后，瞬间你被传到了城堡里，原来这是一个传送器。

回来后，先到对面草棚二楼，那里有一双鞋，穿上它，免去光脚跑路之苦。下来后，回到中心广场，对着左面的大门用力砍几下，把大门打开，试着往里一走，阴森的气氛使人不寒而栗。在一楼四处转转，找到一些金杯和加血的药瓶，不过要小心应付那些穿着盔甲的剑手和戴着拳击手套的壮汉。上二楼放倒几名影子战士，可捡到一些魔法卷轴碎片。同样在二楼，从上楼的地方一直向前，然后向左转的大客厅里有个巫师，必须以迅雷不及掩耳之势对他施行突袭，争取在第一时间内击毙他，不然你将面临巫师和武士的合击。干掉这些敌人后，出客厅便可利用水晶球，女祭司将告诉你一些信息。

下楼后赶奔中心广场前面的草棚，也就是你拿靴子

处的楼下。在草棚里你会看到一匹马，打开那匹马左上角落里的门，发现有个梯子通往地下，下去后在烟囱旁有一支魔杖可以装备。在吊闸前砍一下怪物头像，进入一间密室，这里到处都是蓝色的，或许有邪恶的力量控制了此处。一路上干掉不少大大小小的怪物，在一间奇怪的屋子里你见到一个庞然大物，这个大块头好象喝醉了似的一直在摇头晃脑，一会儿便瘫软了下去。在它身



旁有三个体积很大的瓶子，或许有什么特殊作用。拿起一个看上去黑乎乎的瓶子，你并没有像以前那样立刻把它喝下去，而是拿在手中，可能以后会派上用场吧。到别处转转你又找到一柄嵌着四颗钻石的魔剑。回到地面后，在阳光下你才发现原来手里的瓶子是紫色的。

回到中心广场，在经过广场中间的水井时，那个站在水井上耀武扬威的大怪物仗着身高臂长，一把从你手中抢走了那个紫色瓶子，并把里面的水一骨脑都喝了下去，随后它的身体产生了剧烈的摇摆，没过几秒便消失了。你上前发现井里有个梯子，正好下去看看。

在井下你又找到了三个杠杆，其中除了一个褐色的杠杆目前不能动以外，另两个都可以砍一砍。再往里走，来到一间大厅，这里的环境使人毛骨悚然，大厅中间大栅栏围着的天井上正往下滴着鲜血，看来你得加紧行动了。转身沿原路返回，来到铁匠铺的另一出口，从一匹马旁边的门进去，走路时要小心一点，不然会被冲进水里。沿着墙边，从楼梯上到一间阁楼，在这里你见到了一个小精灵，在他的提示下爬上梯子来到屋顶，砍死几个敌人后，从面前一根冒着热气的烟囱跳下去，来到了另一处地方。

同小精灵见过面后，出门上楼梯，发现大厅内的几根柱子上挂着骷髅头，而另外还有三根柱子上什么也没有，看来你得再找几个骷髅头来补满这三个空缺才行。

顺着右边的楼梯下去，很容易便找到了两个骷髅头，不过你还得应付几个骷髅战士和熊的纠缠。从左边的楼梯下去，一路向左走，看到一处可以下去的入口，进去后发现中间有一座池塘挡住了去路，如何到达对岸呢？池塘很宽，沿着墙边“蹭”过去肯定是不行的。这时池塘边上一处发光的亮点引起了你的注意，于是你站到上面奋力一跃，果然跳到了对面。拣起一柄嵌有四颗钻石的魔剑，在一扇有怪物头像的门前向右拐，终于找到了第三个骷髅头。返回大厅，把三个骷髅头放到柱子上，旁边的一扇门应声而开。在里屋的骷髅身上找到一枚戒指，在骷髅的右侧又拣起个小十字架。而后返回开始时传送你来到此处的地方，在此又发现了一个水晶球，使用后，那些带有红点的门就可以打开了。进门回到中心广场的井下，这时如果你有兴趣的话可以去开那些以前见过的带红点的门，那里面有一些很好的武器装备。

在中心广场水井的上方，有一间门前堆着黄色物质的屋子，小心地跳过那些黄色物质，进屋后砍怪物头像。出来看到旁边的吊闸已经开启，进去后砍一下杠杆，城堡的吊桥被放下了。向下穿过灌木丛向左转，你发现了一片墓地，墓地的大门上有一个十字架大小的钥匙孔，你手里的小十字架这回派上了用场。推门进去后，杀死四处游逛的骷髅和幽灵（如果对自己的武技有信心可以到墓地后面转转，会得到一件很好的盔甲），发现了一座教堂。这里圣洁的气氛让你紧张的神经得到了松弛，使你疲惫的身体得到片刻的休息。在教堂讲台的右方你发现了一盆圣水，洗一下脸后你的体力恢复了。

在讲台左侧有一支蜡烛孤零零的燃着，看上去给人一种突兀的感觉，这里一定藏着什么秘密。用剑砍一下，果然讲台“噶”的一声转开，露出了一处密道。下去后一直走到尽头，爬上一架梯子，在花园的空地里杀死发狂的人们（注意不要试图闯入山下那个村子，那样你会死得很惨）。一直向左走，到达一座山洞，找到顶端的出口杀死巫婆，得到一枚戒指，然后进到山洞里（在这里你可



以见到样子很酷的嵌有四颗钻石的剑），你会被传送回去，这时你将可以打开以前打不开的蓝色门。

还记得在塔楼二层一间屋子里的金色巨剑吗？回去把它装备上，这可是有五颗钻石的顶级武器！之后回到中心广场，进入旁边的楼房，穿过摆动的齿轮，一直向左走，打开一间房门，上楼梯（小心地雷）来到楼房的另一边，打开蓝色门再穿过一段通道爬到塔顶。在这里，你看到一个魔法卷轴被一个旋转着的小球保护着。向左上方穿过房门到达顶楼，杀死这里的巫师后，你就可以回去拿那卷轴了。在这一层的右侧，可以找到一件盔甲。之后，向下和右走找到出口，再穿过一扇蓝门，可以再找到一卷魔法卷轴。下到塔的倒数第二层，用骷髅头打开房门，找到水晶球后，坐上传送器回到村子里。

在村里找到一口水井，跳下去找到魔法卷轴。这时

恢复了正常的村民们回到教堂，在这里使用水晶球。在村民的指点下，来到猎人的小屋，发现这里已被许多野兽霸占了。杀死它们之后，来到另一间房，在火堆旁拿起一只提灯。回到灌木丛中，找到你以前杀不死的怪物处，摆平它，拿走放在它后边的魔法卷轴。现在可以回到村子，找到一片池塘，穿过它来到森林中。眼前出现一片古老的废墟，跳到左上角的门前，打开它坐上传送器，这时你已身处巫师的领地，最后的决战将要拉开……

御敌之策

游戏中与敌人交手不仅需要敏捷的身手，还要讲究点战术思想。在此谈谈笔者对付下列敌人的一些体会：

1. 绿色怪物和使铁锤的小怪物：原地前刺＋前冲砍；

2. 黑色蜘蛛：这家伙速度很快，要把握好时机迅速出剑，如果不幸被它咬上，你得马上后空翻摆脱它的追咬，和它拉开一定距离，然后反击；

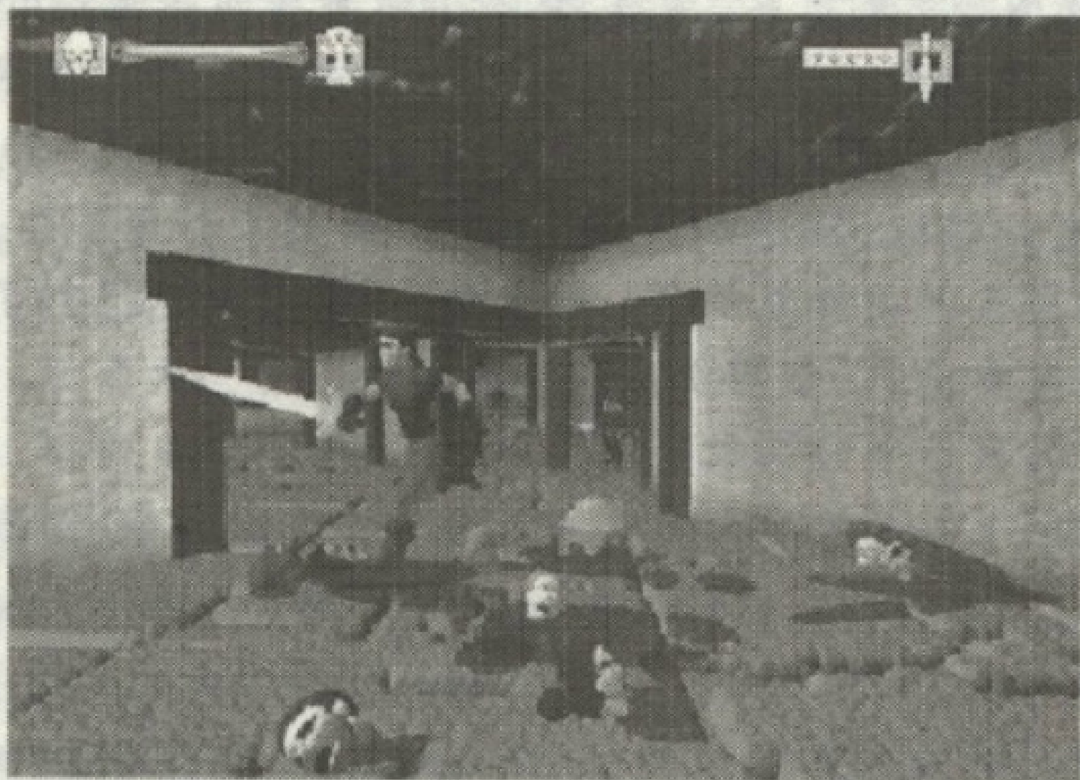
3. 影子战士：就是那些灰乎乎的会投掷东西的怪物，由于它具有远程攻击手段，所以必须迅速冲过去与它展开近身搏击，可用前冲砍击杀它；

4. 飞龙：由于它飞在空中，放出来的闪电离地面有一定高度，所以可用前滚翻接近它，然后出手攻击，如法炮制几次，会很容易干掉它；

5. 壮汉：这个戴着拳击手套家伙攻击力极强，而且身高臂长，所以很难正面与其对抗，必须瞅准时机后采用侧滚，到他身旁从侧翼展开攻势；

6. 战士：这种身披铠甲，手拿剑盾的敌人个头较小，可以用原地前刺让他自己来送死；

7. 人类武士：这些敌人手里有武器，而且同样会后



空翻和侧滚的动作，虽然声势吓人，但我们可以抓住敌人做动作的空隙打击他们。

8. 骷髅战士：它的攻击力很强，别试图跟它对砍硬拼，应尽量采取快速攻防动作。

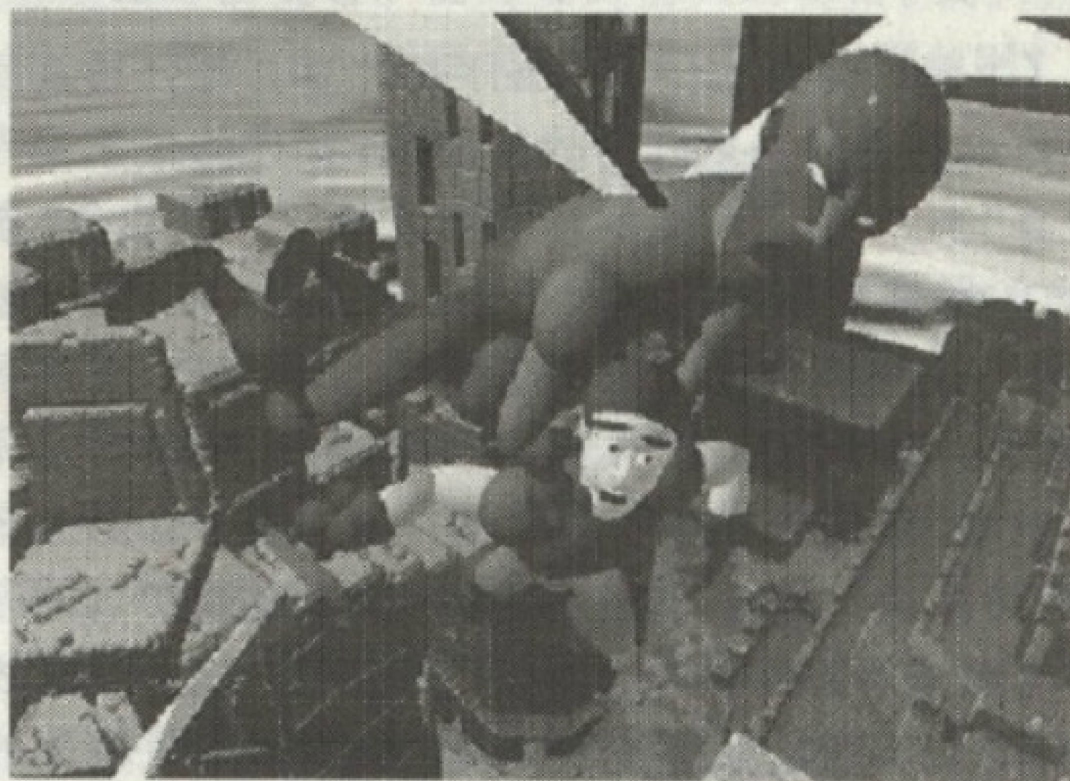
9. 巫师：不管是用左滚还是右滚，目的都是要尽量摆脱他的正面魔法攻击，最好能将他堵在一个墙角里，这样收拾起来就比较容易了。

10. 大头鱼：如果你很不幸掉到了水里，大头鱼的连续攻击会使你马上死亡，而在水里又不能使用滚翻动作，所以唯一能做的事就是取盘！

杂谈一二

《魔域迷踪Ⅱ》包含了大量动作格斗成分，这种动作冒险类游戏倒是有利于我们这些非英语国家的玩友，不至于因为要面对大量的英文单词而苦恼。应该说本游戏的动作和解谜成分是比较均衡的，避免了“一头沉”的现象。在熟练掌握了战斗技巧后，合理运用各种动作对付敌人就不是难事了，倒是解谜部分着实叫人费些功夫。

由于游戏采用流行的开放式结构，再加上刚开始时



又会有许多门不能打开，直接造成的后果就是需要来来回回地跑路，可能各位读友在看到上面的攻略时已经有所感触。笔者对此也颇有意见，总感觉剧情有些不连贯，有跳跃感，这也可能是动作冒险类游戏存在的通病吧。不过随着剧情的发展，你会发现原来很多路都是通着的，有一种“柳暗花明又一村”的感觉，同时也避免了使玩家一开始就面对大量复杂迷宫的窘境。

《魔域迷踪Ⅱ》有些地方的设计有刁难人的嫌疑，我们或许还记得智冠公司喜欢“背后开门”的习惯，也就是在一个斜45度视角的场景里，在你看不到的一面给你开个门，任你怎么瞪大了眼睛找都是枉然，这在《倚天屠龙记》和前些日子出版的《金庸群侠传》中都有体现。《魔域迷踪Ⅱ》虽然不至于此，但有时也会设计一些比较隐蔽的场所让你着急，再加上场景的光线会随着视角的转移而不同（这是考验显示器对比度和亮度的时候），往往会出现在昏暗的场景内找不到出口的情况，所以要过关除了凭借出色的眼力和丰富的经验外，还得需要点耐心和运气。

或许在这个热得“变态”的暑期里，你需要一个“冷飕飕”的游戏为你降温？

载体	光碟	系统	DOS、WIN 95
语种	英文	类型	动作冒险
画面	★★★★★	总评：	
音响	★★★★★		
操作	★★★★	88	
剧情	★★★★		
娱乐	★★★★	晶合实验室	



《生死之间》

《生死之间》(Live or Dead)是北京立地公司鹰翔软件制作组制作的一款即时战略游戏，描述的是未来人类为争夺"士卫二"上的太空能源而发生了一场战争。游戏在 WIN 95 窗口下进行，画面支持从 640×480 到 1024×768 的高分辨率。共有 17 种建筑和 18 种武器，全部采用 3D 制作。可惜地形少了点，只有两种，分为山地和沙漠。游戏操作菜单在左上角，为一小屏幕，分为三个频道，依次显示为地图、建筑和武器选单。这款游戏的音乐音效和画面等方面做得还不错，将激烈的战斗气氛表现出来了，满屏幕的急速爆炸、带着尾烟的导弹、遍地的烟火和弹坑。伴随着这些真实的战斗场面的是丰富的音效，有射击、爆炸、轰炸等，还有指挥部发出的电波声、铀井的转动声，全部采自国际电影音效库，真实感很强。游戏配乐为摇滚乐，有极强的未来气氛，动感十足。

该游戏的操作非常简单，凡玩过 C&C 的玩家很容易上手。游戏的 AI 很高，敌人很狡猾，每次进攻的方向、兵力都不近相同，还会根据你的变化而变化，比如你的空中力量较强大，敌人会相应提高防空力量。它具有一些"人"的特征，打不过就跑。需要注意的是，由于每种武器都有其它武器可以克制的弱点，所以没有一种绝对的最强大的力量，必须各种力量综合运用。该游戏还支持八人网络对战，与其它游戏不同的是在画面的右上角有四组数字，分别表示现有能量、预算量、每分种产量和每分钟维护用量，当预算超支或产量低于维护用量时，数字会变为红色，此时会显示"POWER LOW"，各种建设停止，同时所有武器、设施将丧失一半的防御能力，一旦受到攻击即会全面崩溃。

另外，由于在游戏中能源的总量是无限的，只是每个钻井每秒种只产生一个单位的能量，所以不象 C&C，大家尽量把能源开采完再进行大规模决战，而是战斗贯穿整个游戏始终，之所以这样还与《生死之间》能提供的攻击手段非常丰富有关，随着游戏的时程，各阶段都有相应的弱点，抓住这些弱点进行适时打击，就能事半功倍。《生死之间》给玩家较大的自由度，待指挥部建立之后，各种建筑都可以同时建设，玩家有较大的选择余地。尽管游戏的界面是未来式的，大部分单位的形象与现实有一段距离，可玩起来现实感极强。游戏中大量地体现出了我们中国人的中庸相生相克的思想，可玩性较之以往有很大提高。

CAPCOM 发行《生物危机》PC 版

在 SEGA 刚刚发售土星版《生物危机》(BIO HAZARD)之后的一个半月，CAPCOM 宣布其 PC 版终于制作完成并将于 9 月 4 日首发面市。这款曾在 Playsation 上红的发紫的恐怖动作 AVG 名作终于出现在 PC 机的屏幕上。和游戏机的移植工作来说，PC 版的《生物危机》可以说是来之不易，但相对于 PS 和 SS 两个版本的质量而言，PC 版的精细程度是三个版本中最高的。由于是最晚推出的版本，因此游戏中的武器和各种装备也比头两版要多上几种，对于一直期待着 PC 版《生物危机》的玩家，这次你该满意吧！

CAPCOM 在游戏业界的制作水平是有口皆碑的，再加上编程方面一贯秉持的严谨作风，使得 PC 版的《生物危机》完全再现了 Playsation 版的原貌。CAPCOM 为了迎合大众化的配置，为游戏制作了两个版本，分别对应有无 3D 图形卡的玩家。当然，这两个版是在同一张 CDROM 上的。无论你有还是没有 3D 图形卡，游戏都要求显卡的显存必须为 4MB，原因很简单，PC 版的《生物危机》是在 640×480 的 64K 色的模式下运行的，效果可想而知，4MB 的显存也在情理之中。由于 CAPCOM 对程序进行了最大限度的优化，使得游戏所需的硬件配置大大降低。只有普通显示卡的基本配置是奔腾 166 和 16MB 内存，有 3D 图形卡的玩家则为奔腾 133。游戏支持以下 3D 图形加速卡：Matrox 公司的 MGA Mystique、Dlamond 公司的 Monster 3D (3DFX)、CREATIVE 公司的 3D Blaster PCI、Canopus 公司的 TOTAL 3D、Orchid 公司的 Righteous 和 Intergraph 公司的 Intense 3D 100。如今像 Dlamond 公司的带有 4MB 显存，使用 3DFXVoodo 芯片的 Monster 3D 不过千元出头，《生物危机》这样的游戏还算是玩得起的。在 PC 机上，我们将再一次走进这所布满僵尸的公馆，能不能拿到那支弹药无限的无敌火箭筒，就全看你的本事了。



北京 李靖



《极品飞车Ⅱ》将支持 3Dfx

《极品飞车Ⅱ特别版》即将发行，与普通版相比最重大的改进是增加了对 3Dfx 加速卡的支持，相信会有更加惊人的 3D 表现力。特别版中还加入了两条国际赛道和三辆新车：法拉利 355、福特 Mustang Mach 3、意大利设计 Nazca C2，并且引入了反向和镜像这两种比赛模式。据称，已拥有普通版的用户可以用较低的价格得到电子艺界的升级光盘。

MDK 上电视

风靡全球的《孤胆枪手》将被 Shiny 和 Mainframe 娱乐公司联手搬上电视屏幕，这部以我们神勇的主人公和他的爱犬为主角的动画片计划在周六上午的黄金档时间播出，预计全片将在 1998 年秋天完成。这是 Shiny 第二部被搬上电视的游戏，上一部是著名的《蚯蚓阿坚》。有趣的是，Mainframe 也并不是第一次与游戏公司合作，目前他们正与 EA 合作，将自己广受好评的科幻电影 ReBoot 改编成游戏。

降价狂潮

据路透社报道，原定于 8 月 1 日才开始的 Intel CPU 降价行动已提前一周开始。Intel 此举是为了给自己的尖端处理器 Pentium Ⅱ 留出价格空间，并将自己与对手 Cyrix 和 AMD 之间的距离进一步拉大。Intel 的目标是：在今年年底之前彻底淘汰经典奔腾，使家用电脑全面进入 MMX 时代；在明年下半年使奔腾Ⅱ占领大部分市场。”Intel 最强力的 Pentium Ⅱ 300MHz 从 1981 美元降至 851 美元，MMX Pentium 233MHz 从 594 美元降至 386 美元，MMX Pentium 200MHz 从 326 美元降至 241 美元，MMX Pentium 166MHz 从 257 美元降至 125 美元。其中 Pentium Ⅱ 300 和 MMX 166 的降幅超过了 50%，如此惊人的降幅在 Intel 历史上是从未有过的，看来他们感受到了来自 K6 的严重威胁。兼容 CPU 厂商们如果在价格上也失去了优势，他们简直无法再与 Intel 抗衡了。面对如此的价格挑战，Intel 的头号竞争对手 AMD 怎能坐视不理，当即宣布将 K6－233 MHz 由原来的 469 美元降至 290 美元，K6－200 MHz 由 349 美元降至 189 美元，K6－166 由 244 美元降至 109 美元。这则消息马上就在北京市场上得到了证实，一周之内，MMX 200 由 3450 元降至 2350 元，MMX 166 由 2150 元降至 1300 元，K6－200 由 2600 元降至 1800 元，而经典奔腾、K5 及 166MHz 以下的 Cyrix 6x86 几乎被完全挤出了市场。无论如何，降价的受益人还是我们这些最终消费者。面对如此诱人的价格，我们还有什么理由不升级呢？不要再犹豫了，赶紧掏腰包吧！

“深蓝”设计小组获奖

聪明的“深蓝”在 5 月份击败了国际象棋超级大师——卡斯帕罗夫。设计小组的三位成员最近获得了 10 万美元的 Fredkin 奖金。这项奖金于 1980 年设立于 Carnegie Mellon 大学，目的是要奖励那些为电脑首次战胜象棋超级大师而作出贡献的人们（不知他们有没有考虑中国象棋）。卡斯帕罗夫出席了颁奖仪式，在仪式上他说道：“我要做的下一件事情就是去度假，因为我太累了。”

EA 与 FOX 合作

EA 近日与著名的福克斯公司签订了一份协议，这份协议允许 EA 向各大硬件 OEM 厂商出售福克斯的游戏。OEM 们因此可以将福克斯的游戏与自己的电脑整机或板卡捆绑销售。首批提供的游戏包括：《异形三部曲》、《天煞——地球反击战》及《纽约大劫案三部曲》。

SEGA 收购“马头”

著名的法国游戏公司 Adeline（还记得他们的马头标志么？他们的游戏《双子星传奇》和《时空游侠》早已家喻户晓）近日被游戏界大腕 Sega 收购。Adeline 将作为 Sega 即将成立的新公司“Sega 软件”的核心为 PC 和 Sega 的下一代游戏机开发游戏。看来 Sega 终于明白想单纯靠移植游戏机游戏就在 PC 市场扬名立万是远远不够的，而 Adeline 特有的法国浪漫气质和丰富的想象力及 Sega 的财大气粗使得双方一拍即合。

Intergraph 开始销售他们的 3D 卡

接上期报道，Intergraph 定于 8 月份开始销售他们基于 3Dfx 最新芯片——Voodoo Rush 的 3D 加速卡。随卡捆绑三个热门游戏：近日火爆全球的摩托车游戏《摩托英豪》（Moto Racer）、《长弓直升机 FX 版》，第三个待定。这块 3D 卡将通过 EA 的全球销售网进行售卖，建议零售价是 299.95 美元。



Microsoft 终于在 OpenGL API 上作出退让

上期向大家报道的"众多游戏厂商联合要求微软支持 OpenGL"一事已经有了下文。7月下旬，各个游戏公司受 Microsoft 之邀齐聚在华盛顿，进行了长达一星期对 DirectX 的研讨会。在此会议中微软终于承诺软体厂商将会在今后所有版本的 Windows 操作系统中支援 OpenGL API，这个决定一经公布立刻获得各游戏公司一致的热烈支持。此外，在这段时期内游戏公司还利用最新版本的 DirectX 5.0 来测试他们最新开发的游戏，而 Microsoft 则征集这些游戏厂商的意见，为计划 1998 年初登场的最新版 DirectX 作准备。

Sega 新一代主机放弃使用 3Dfx 晶片内幕

Sega 已正式放弃在新一代主机"Black Belt"上使用 3Dfx 的图形加速晶片，转而与 NEC 合作开发 Power VR 的晶片组。尽管 3Dfx 努力淡化此事，极力宣称该公司与 Sega 的合作计划只占 1998 年预算的十分之一，并强调目前他们在 PC 晶片上的利润继续不断增长。不过上周 3Dfx 的股票还是从 18 美元下跌至 8 美元，跌幅竟高达一半。据说 Sega 之所以会有这样的举动是与 Sega 在美国及日本分别两个开发小组同时进行下一代游乐器主机的开发研究有很大的关系。美国的研究计划代号为"Black Belt"，该小组倾向使用 3Dfx 的 Voodoo 晶片技术来开发 3D 晶片。日本的研究计划代号则为"Dural"，他们认为 NEC 的 Power VR 的晶片是更好的选择，其理由竟然是 NEC 乃日本的晶片大厂，而 3Dfx 只是美国的一家小公司，连晶片制造工厂都设在台湾（实际上全世界的 Voodoo 晶片都是由台湾积体电路公司制造的）。不过就 PC 上的表现看来，3Dfx 的 Voodoo 晶片的表现的确比 NEC 的 Power VR 晶片胜出一筹。从某种意义上说，Sega 使用 POWER VR 晶片也许真会使"Black Belt"的 3D 图形表现逊色一些。但愿我们这种担心是多余的。

电子艺界与 Lion Head Studios 签约

电子艺界继与 Sid Meier 的 Firaxis 小组签约之后，最近又与由 Peter Molyneux 创立的 Lion Head Studios 签下了该小组作品的世界首发权。事实上 Peter Molyneux 本来是牛蛙的主要设计师，他的作品有著名的《极道枭雄》(Syndicate)、《魔毯》(Magic Carpet)、《主题公园》(Theme Park) 以及近来大红大紫的《地下城守护者》(Dungeon Keeper)。

MicroProse 的征服系列纪念合辑

MicroProse 最近推出了三套纪念他们早期经典游戏的合辑，它们分别是：

征服天空(Conquer the Skies)系列：
《捍卫雄鹰 3.0》(Falcon 3.0)
《1942 年太平洋空战》(1942: Pacific Air War)
《舰队防御者》(Fleet Defender)
《无敌飞狼 2000》(Gunship 2000)
征服宇宙(Conquer the Universe)系列：
《幽浮》(X-COM: UFO Defense)
《幽浮 2——深海出击》(X-COM 2: Terror from the Deep)
《银河霸主》(Master of Orion)
《魔法大帝》(Master of Magic)
征服世界(Conquer the World)系列：
《运输大亨》(Transport Tycoon)
《铁路大亨》(Railroad Tycoon)
《殖民帝国》(Colonization)
《大海盗黄金版》(Pirates! Gold)

有三、四年的老玩家都不难看出，上面收集的游戏都是精品中的精品，绝对值得收藏的佳作。希望以后有机会在国内也能买到这样物超所值的合辑。

《地下城守护者》空前成功！

万众期待的《地下城守护者》终于在 6 月底向全球发行，这个创意独特的游戏仅用 3 周时间就跃居 Internet Top 100 的榜首，并且在由 Gamepen 等十家网上杂志共同评选的 E3 Awards 中得到最佳电脑游戏 (Best Game—PC)。此外几乎所有欧美电子娱乐媒体都给予其满分的高度评价。毫无疑问，《地下城守护者》是继《暗黑破坏神 (Diablo)》后又一空前成功的重量级作品。

《异灵》英文版登陆 SS、PC

Sega Entertainment 决定聘请 Lucious Jackson 演唱组的主唱 Jill Cunniff 来担任《异灵》(EnemyZero) 英文版女主角 Laura Lewis 的配音。这个版本将在今年秋天同时出现在 Sega Saturn 与 PC 上，售价 49.99 美元。

吃"豆子"？吃"耳朵"？

泰森对霍利菲尔德的那前无古人、后无来者的一咬促成了一个著名电脑游戏的更新。有人将《吃豆子》(Pac-Man) 作了一些有趣的改动，追逐玩者的敌人变成了唐·金 (Don King) 的脑袋，而豆子则变成了一只滴血的耳朵。



州际风暴

INTERSTATE 76

制作公司		ACTIVISION	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	赛车

这款《州际风暴》(INTERSTATE 76)是由 ACTIVISION 这家公司所设计推出的超级 3D 赛车游戏巨作，不过严格来说，将这个游戏定位为赛车游戏，又似乎有些不妥，因为其中包含了许多的动作成分，因此笔者就称之为"3D 动作赛车游戏"好了。

《州际风暴》的游戏主角是位年轻的赛车高手，他的名字是葛洛夫(GROOVE)。葛洛夫的姐姐 JADE 也是一名车手，她发现有人在试图控制车赛的结果，这个背后的主使者就是安东尼奥(ANTONIO)，一个退伍老兵。他正在大量地募集雇佣兵，想要建立一只军队。JADE 发现了这个秘密，因此她在一次车赛中神秘失踪了。不过她通过助手陶拉斯(TAURUS)带给葛洛夫一封信，告诉了他这个秘密。葛洛夫从姐姐继承一辆 PIRANHA 赛车，并将它改装成了一辆超级战车。他和同伴陶拉斯以及斯基特(SKEETER)一起，战斗在 TAXES 的荒野上。陶拉斯是一名来自英格兰的诗人，但是由于他的妻子和女儿被罪犯杀死了，因此他来到这个荒野试图忘掉过去的记忆，他曾经是 JADE 的助手，也是葛洛夫助手的最佳人选。斯基特是一名优秀的机械维护师，每当战斗的间隙，帮助你维护和修理损坏的车辆，有了这些朋友的帮助，葛洛夫不再孤单，他驾驶着自己的战车，消灭那些狂妄的匪帮，他要阻止安东尼奥的阴谋，他能成功吗?这全得靠玩者巧妙的智慧与操控能力了。

在画面部分，《州际风暴》是很酷的，其图形界面采用了流行的 3D 引擎，用多边型绘制的 3D 立体实体，无论是高耸的岩石、沙漠中的植物，亦或是各种各样的超级战车，都由此技术栩栩如生地呈现在您的面前，比那些采用各个角度贴图来实现 3D 效果的引擎更加逼真，当然这个是靠硬件代价来换取的。笔者想起前日受几辆战车的围攻，在计算画面时竟然出现了短暂的停顿！不禁深感技术进步之快(笔者 PENTIUM133/32M 去看还是领衔的机种呢)。不管怎么说，无论巨大的岩石峭壁，神秘的沙漠小屋，亦或是一望无际的西部荒原，《州际风暴》都将带领您进入一个全新的视觉领域。

由于游戏过程中充满了各式各样的战车，如 1932 年产的老爷车－－时速 157 英里的 COURCHELLE 跑车、重达一万两千磅的超级卡车，甚至包括一辆学校的校车，所以射击是游戏的重要成分。不过，由于游戏采用玩家主观的视野进行，在武器的瞄准上，玩家需要利用雷达锁定目标，车辆上的武器就会根据雷达的提示，自动地瞄准敌人。射击武器的种类包括了机关枪、火箭弹和榴弹等等。如果您以前玩过《超级科曼奇》的话，你会发现《州际风暴》也可说是此类游戏的地面版本。战车在游戏中，不但要射击，要在公路上奔驰，还要攀岩走壁，亦或是以跳跃的方式越过沟堑，接着落在坑洼不平的石头地面上，天啊！这真的是在玩游戏吗?你的车辆除了要和敌人战斗外，还要和恶劣的环境做斗争。当遇上恶劣的天气时，需要打开雨刷保持挡风玻璃的干净，当然这种情况下能见度会随之降低，由于你的车辆在游戏中具有现实生活中一样的特性。因此，当你驶离道路的时候，车子会有一点失去控制——特别是在颠簸的草原上。当你一不小心驶离公路的时候，必须要小心驾驶，以免因此过度强烈的碰撞而导致车辆冲击或者翻倒。此外还要注意你的车速。以免你的车子发生侧滑或是左右摇摆。当然，你也可以充分利用侧滑的功能，使用刹车进行回转，然后射击在你身后的敌人。



片头的动画颇具可看性，而在数个关卡之间也以许多的动画进行衔接，让整个游戏的过程绝无冷场，暗藏杀机的无限荒原中，衬以诲暗的音乐以及逼真的音效(包括马达声、枪炮声等等)在视觉以及音乐效果上，笔者愿意给它一个最佳技术奖(如果有这个奖的话)

对了，为了让初人游戏的玩者能够很快地学会操作的方式。游戏还特别设立了一种训练的模式，在这种模式里逼真的模拟了实际战场的情况，透过你同伴的指引您可以在很短的时间内学会游戏中所有必要的动作技能。本游戏中情节成分并不是很重，但是它增加了一项现在最流行的网络对战的功能。对于熟练的玩家来讲，动作类游戏最有乐趣的不是征服冷冰冰的机器，真正的乐趣是和真正的玩家一争高低。由于时间关系，笔者未能充分测试其网络对战的功能，但是从游戏介绍来看，网络功能是十分强大的，有兴趣的玩家不妨一试。

本文由鸿达公司提供



提起GAMEBANK，想必对于PC机的各位玩家来说一定不陌生。自从成立以来，GAMEBANK不断地将日本街机、游戏机上的名作搬上PC。虽然并没有履行公司成立时立下的一年内移植街机名作300个的诺言，但在笔者眼里，GAMEBANK可谓“出手即精品”。WINDOWS95下的《饿狼传说Ⅲ》、《真·侍魂》可以说是PC机上前所未有的2D格斗作品，尤以《真· 侍魂》为甚，以前只有在街机上才有的一流的操纵感和那打斗时的爽快感被原汁原味地保留了下来，使我们对刚刚出道PC的GAMEBANK和其旗下的Kinesoft等公司刮目相看。有全日本几十家著名游戏软件公司的加盟，这保证了GAMEBANK游戏的质量，正所谓“强将手下无弱兵”。

近几个月，可以说是今年PC游戏的萧条期，大家都在纷纷期待着《星际争霸》、《黑暗王座Ⅱ》等大作的发行。对于欧美大公司来说，确实是寒冬，但对于GAMEBANK来说，却是春天。这几个月来，GAMEBANK又把几个街机的名作移植到了WINDOWS95上。

雷电Ⅱ

说到《雷电》(REDEN)，笔者觉得只要是头两年在游戏厅里拍过几天机器的朋友都会十分熟悉它，想当年笔者也是可以用一个铜板从头打到尾之人呢！《雷电》是日式纵版射击游戏的经典作品，此次，GAMEBANK移植的是其续作《雷电Ⅱ》。这款游戏是1995年由SEIBU KAIHATSU公司制作，随SONY的PLAYSATION一起发售。估计不少朋友看到这儿会说：“嗨！95年的东西，再好玩也过时了，移植这种游戏没有意义。”但笔者认为不然，一来，听闻日本游戏界怀旧风起，一时间众厂商纷纷在次世代机推出诸如《大蜜蜂》、《轰炸队》等原始游戏，故GAMEBANK在WIN95下推出《雷电Ⅱ》亦在情理之中；二来，《雷电》代表着90年代中期朴实无华的日式射击游戏。回顾PC上已有的此类游戏，能与这一版《雷电Ⅱ》相比的实在不多——并不是因为它已经登峰造极，而是因为中国90%的游戏玩家从小就接触的都是日式的射击游戏，《194X》、《沙罗曼蛇》、《四国战机》、《大旋风》......举不胜举，但在电脑上这样的东西却不多见。其实，最根本的原因在于游戏所具有的上佳的操纵性和与街机的那份说不出的感觉。

说它是经典之作，主要是对游戏的系统而言的。在《雷电Ⅱ》中，共有3种不同的枪——红、蓝、粉紫3种颜色分别对应霰弹、激光和一种可跟踪敌人的射线。红色枪利于防守，主要作用是照顾“大面儿上”的敌人，但集中攻击力差，除非你接近敌人时才有较强的破坏力。蓝色枪属于集中破坏力极强的武器，几乎可以说是根本无法防守，但当面对BOSS时，它可就不含糊了。以上两种武器可以说是所有飞机射击游戏中必不可少的，剩下的一种武器可以说是《雷电Ⅱ》自己的一大特色，笔者几乎玩过近5年流行的所有飞机射击游戏，而《雷电Ⅱ》中的这种武器是前所未有的独到设计。如果你是一下一下地按开火钮便是以很快的速度齐射；但当你摁住了开火钮，它就会从齐射状态变为一条射线，更妙的是这条射线击中敌人的某架敌机或是大坦克时，无论你这时把你的战机挪到什么位置，这条射线也会跟敌人继续“亲热”下去，直到把它干掉。正是因为有这种特性，它就有可利用的地方：当射线击中敌人时，你应把你的战机往相对于敌人的反方横移，你会看到这条射线在画面上扭曲成了横“S”形，这样，你既能打到要打的目标又可以在一定范围内防守一下其它敌人，而且自己还能找个安全的地方呆着。这种武器如果用好了，你就非常地省心了。《雷电Ⅱ》中的武器采用“吃”同种颜色即为加强一个等级的火力的设计，而且从初始状态到满枪要经过漫长的历程（从第一关开始一个不落地摄到第二关），满枪的威力当然

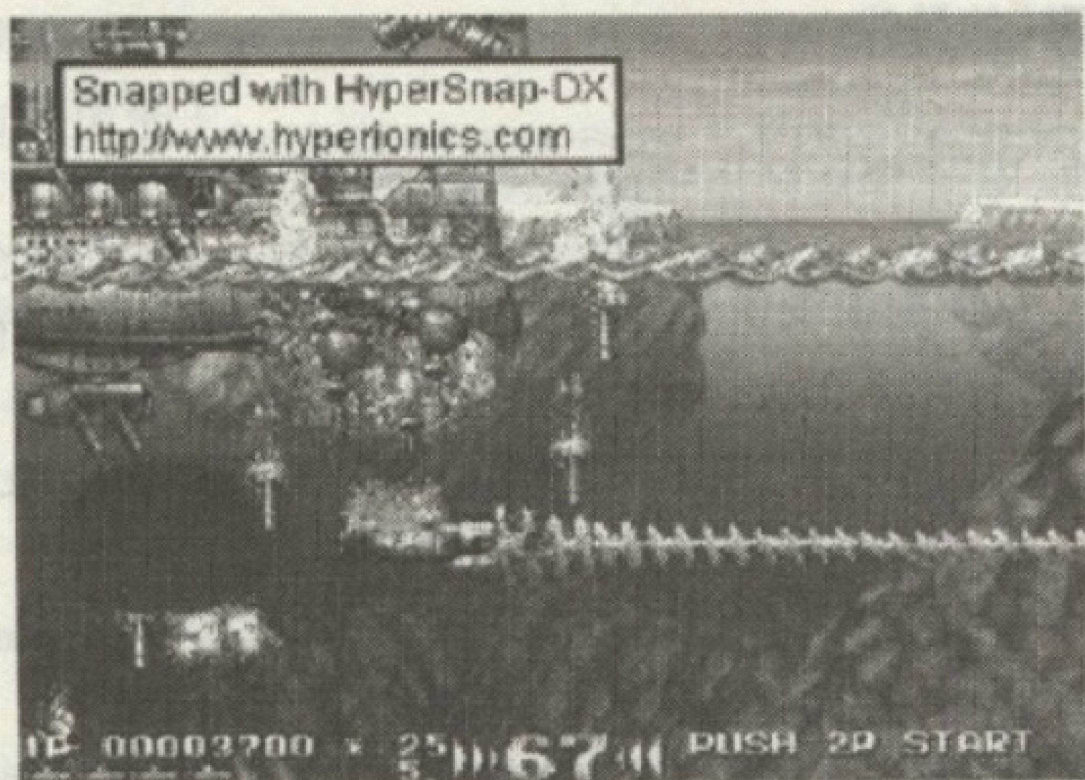


是相当的不俗，可谓“一但拥有，别无所求”。与一代一样，还是有两种导弹可以选择，跟踪型和直射型，其功能自然不用多说了。在《雷电Ⅱ》中，又加入了一种新的扩散型“保险”，是为了弥补原先设计的不足，能让你在枪林弹雨中的危急时刻保全性命，与原先的“大炸弹”型的“保险”相结合可谓攻守兼备。

由于原创是纵版，满屏时左右会各被遮去一块以达到纵版的效果。虽说游戏并不是 640×480 的高分辨率（GAMEBANK 的哪个游戏是高分？！），但游戏中的各种效果却刻画得十分的细致到位——爆炸时四下横飞的弹片，敌机坠机后留下的弹坑和被砸坏的建筑物，有些效果在如今的飞机射击游戏中都很少见。游戏基于 DirectX 3.0，并支持双人合作，邀位好友在家中切上一把《雷电Ⅱ》，在游戏全部的 8 关中，你会惊叹于那淋漓畅快的街机感的。游戏需 Pentium 100/16MB，推荐配置为 Pentium 133。这款《雷电Ⅱ》是 PC 机上难得的佳作，想爽一把的朋友可千万别错过呦！

海底大战争

这可是一个街机上的老游戏了。它是由 IREM 公司于 1993 年首先推出了街机版，1995 年底移植给了 SEGA 土星，PC 版的《海底大战争》可以说是姗姗来迟。要说 IREM，这是一家十分有个性的公司，在现如今什么都 3D，什么都 VR 的年代，它居然就以传统的平面游戏当家，而且还非常的受欢迎，原因何在呢？IREM 公司有两部掌门级的平面横版射击游戏，这两部作品都有精细的画面，紧张刺激的关卡，更为重要的一点在于这两部游戏中所有能在屏幕上显示的东西都“漫画化”了，游戏里会有许多搞笑的地方，使我们在紧张地应付敌人的时候还能不时发出爽朗的笑声，这恐怕就是 IREM 公司的看家法宝了。刚才提到的那两部游戏中的一部就是你现在可以在 PC 机上玩到的《海底大战争》，另一部是即将被 GAMEBANK 搬上 WIN95 的《合金弹头》。

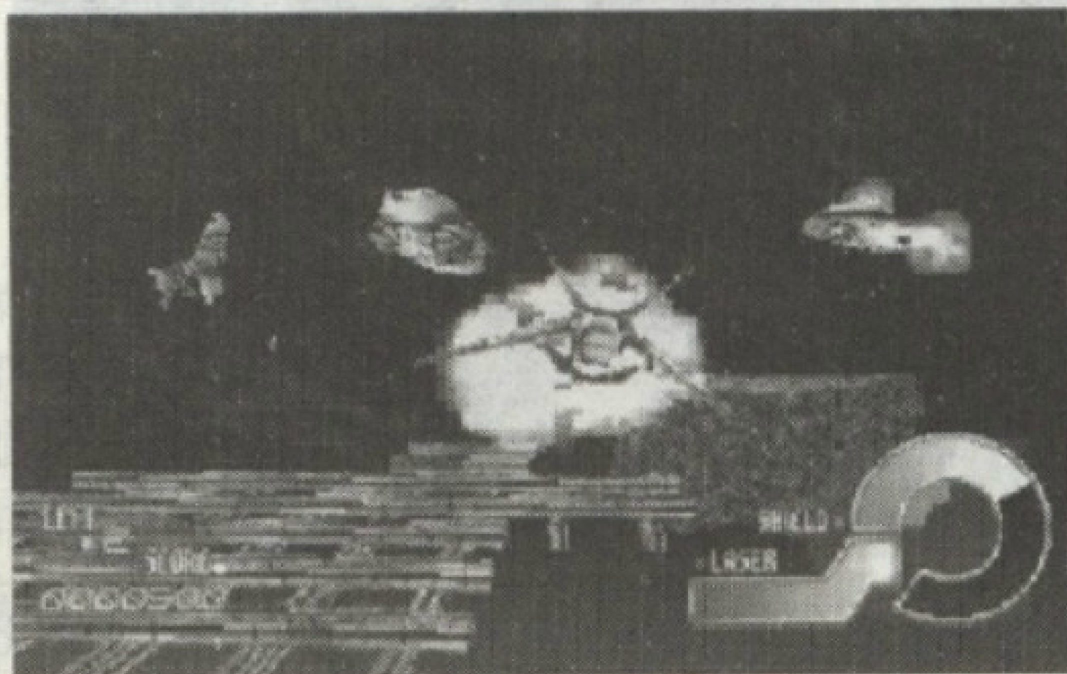


《海底大战争》，顾名思义是潜艇的战争。游戏一开始，你就会看见由你控制的那艘可爱的圆乎乎的小潜艇晃晃荡荡开了出来。潜艇有 3 个方向的武器：向前发射的鱼雷、向水底扔的水雷和向上发射的导弹。向上攻击的武器在水中可以攻击正上方的敌艇，浮到水面上就可以摧毁岸上的建筑和天上的飞机（天哪！如此的先进！不愧是漫画中的潜艇）。游戏中你还有三种超级鱼雷和两种导弹可供选择，这里并没有射击游戏中常常出现的“保险”，能不能控制住局势就全看你的本事了。这个游戏在单人玩时难度还是非常大的，若是二人配合的话日子就好过多了。与上面介绍的《雷电Ⅱ》相比，《海底大战争》更加的激烈、耐玩，这款在街机上长盛不衰的作品移植 WIN95，可谓你我这等 PC 游戏迷的一大福事。

游戏要求的标准配置为：Pentium 100/16MB，推荐配置仍为 Pentium 133。相信大家会和我一样喜欢这款爽呆了的《海底大战争》。

Zeitgeist 和 Layer Section

这是两款并不出名的游戏，但它们都是由制作射击游戏出身的 TAITO 公司制作的，因此笔者把它们放在一起介绍。Zeitgeist 是原创于超级任天堂机上的一部 3D 飞机射击游戏，Layer Section 是一款来自 SEGA 土星的游戏。TAITO 公司制作射击类游戏可是相当有年头了，从 1988 年的街机名作《大旋风》开始，这些年来 TAITO 制作了近百部各类的射击游戏，鬼知道 GAMEBANK 这回为何选中了这两部（笔者更倾向于移植《大旋风》），可能因为它们十分有特色吧！



Zeitgeist 是一款类似于《飞龙骑士》的自由 3D 射击游戏，自然其画面及效果不可与“飞龙”同日而语，但其简单的操作和爽快的射击感使大家非常好上手，在设计方面也非常有自己独到的一面。游戏是由移植《真·侍魂》的 Kinesoft 来制作的，所以其各个方面的感觉当然是相当的不错喽！想玩此游戏需要有：Pentium 90/16MB 和 DirectX 3.0，不过就笔者个人观点你还是有奔腾 120CPU 为妙！

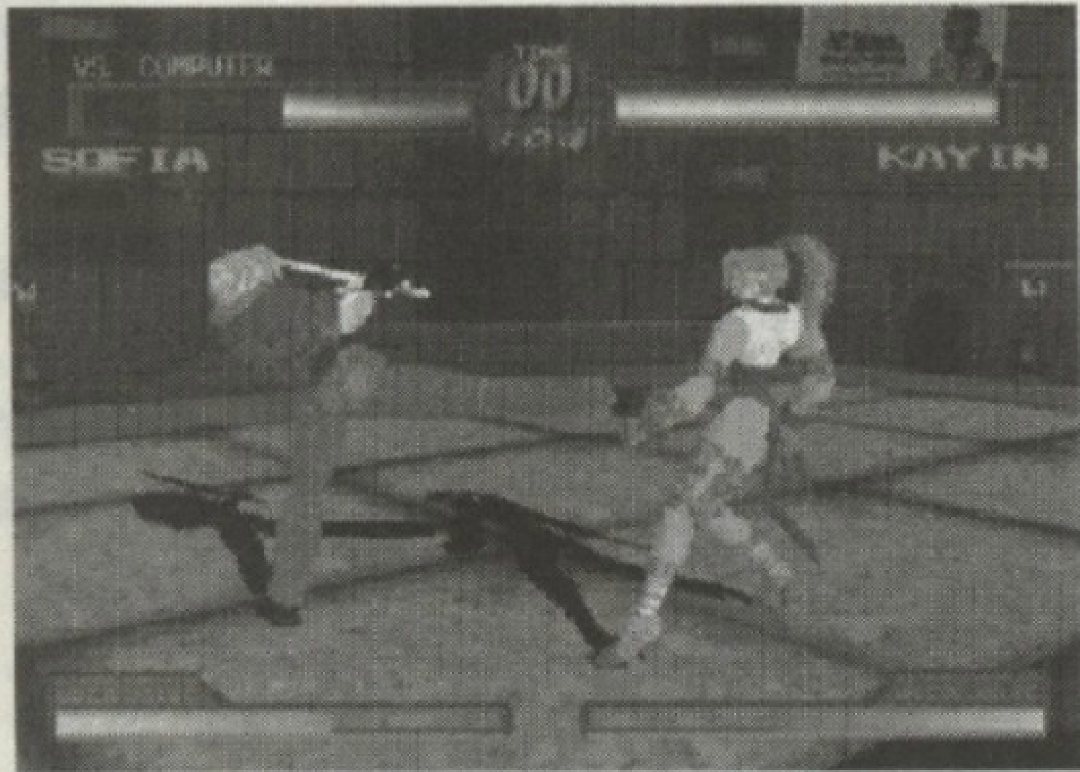
比起 Zeitgeist 来，Layer Section 就显得不那么吸引人了。并不是因为它不易上手，而是因为它太难。这是一个纵版的飞机射击游戏，虽说是老套路了，但这款游戏有点独特的地方——游戏中的场景是 3D 的，游戏中表现敌人的手法也是 3D 的。由远及近的飞船、呼啸而过的陨石，只有与你在同一“平面”的才是你可攻击的敌人。游

戏设计得蛮有新意，可不知为何这个游戏在笔者的MMX 166上运行时敌人的子弹简直就是在下雨，飞机更是难于控制，在屏幕里上蹿下跳的没一会儿就“死菜”了，因此我说它太难，想必在奔腾133上的情形也不会比我这儿强多少，而GAMEBANK的推荐配置就是奔腾133,该不会这个游戏就是这样吧?!以笔者个人的拙见，还是标准配置比较“玩的得”：Pentium 100/ 16MB/ 30MB硬盘空间。

除此之外，GAMEBANK还推出了一些RPG、养成类、益智类和桌面类游戏，笔者就不在这里一一介绍了。虽然GAMEBANK已经推出了许多上乘之作,但她决不会躺在荣誉上睡大觉，让我们一起来看看GAMEBANK在年底前又要发售些什么。

斗神传Ⅱ

记得好象是去年的什么时候曾经在DOS下出过一版《斗神传》，当时着实是轰动了一下，可没流行多久就消声匿迹了。原因何在?游戏性太差。想当初《斗神传》也是在Playsation上跟SEGA土星的《VR战士》唱了一阵对台戏的，不过很快就败下阵来，虽说其画面十分华丽，招数更是好看花哨，但除了这些就没有别的了，这是格



斗游戏之大忌。GAMEBANK此番移植的是原创于Playsation上的《斗神传Ⅱ》，二代比起一代来还是有长足的进步的，游戏的画面和打斗系统上都进行了改进，游戏性也比以前强了不少。虽然在笔者眼里《斗神传Ⅱ》是远不能和《VR战士》系列相比的，但起码它移植到PC上来不需要附加3D卡，这对喜爱3D格斗游戏的PC玩家来说多少也是个不错的消息。游戏是由TAKARA亲自操刀移植的，从游戏画面上我们不难猜到《斗神传Ⅱ》需要MMX芯片，但是否有对应普通奔腾芯片的版本就不得而知了。这款游戏将在今年7月至8月之间发表，有兴趣的朋友可别错过呦！

PRO PINBALL——TIME SHOCK!

不用说，这是一款弹子球游戏。在PC机上不知出过多少版本的PINBALL游戏了，可GAMEBANK最近却在大吹特吹这款即将上市的PINBALL游戏，并冠以“史上最强之PINBALL游戏”的美誉。不过，游戏却是有些过人之处，在这款游戏中有一种叫“BALL-LOCK”的视角，顾名思义就是跟随弹子球的视角，虽说这种视角在游戏里不怎么实用，但大家都清楚弹子球在各处弹来飞去时用这种“BALL-LOCK”视角会非常的刺激，这大概是游戏的一个大卖点。另外，这款PINBALL游戏支持高得让人发疯的解析度。游戏声称如果你有8MB的显存（谁有8MB的显存?!）的话，你就可以在1600×1200的16.7M色的模式下进行游戏，真不知道到那份儿上还能有几位老兄的显示器是亮着的。同时，游戏还支持6MB、4MB、2MB三个档次的用户，2MB显存“只能委屈”在1024×768的65K色下进行游戏，GAMEBANK是这么说的，我看就以笔者这双凡夫俗子的眼睛是看不出什么区别的。游戏是由Empire Interactive制作，GAMEBANK负责在日本发行的。笔者估计，要想在“BALL-LOCK”视角下跑起来，奔腾133是必不可少的了。这款游戏将于今年8月8日在日本发行，看来大家又有一款PINBALL游戏可玩了。

ZERO DIVIDE

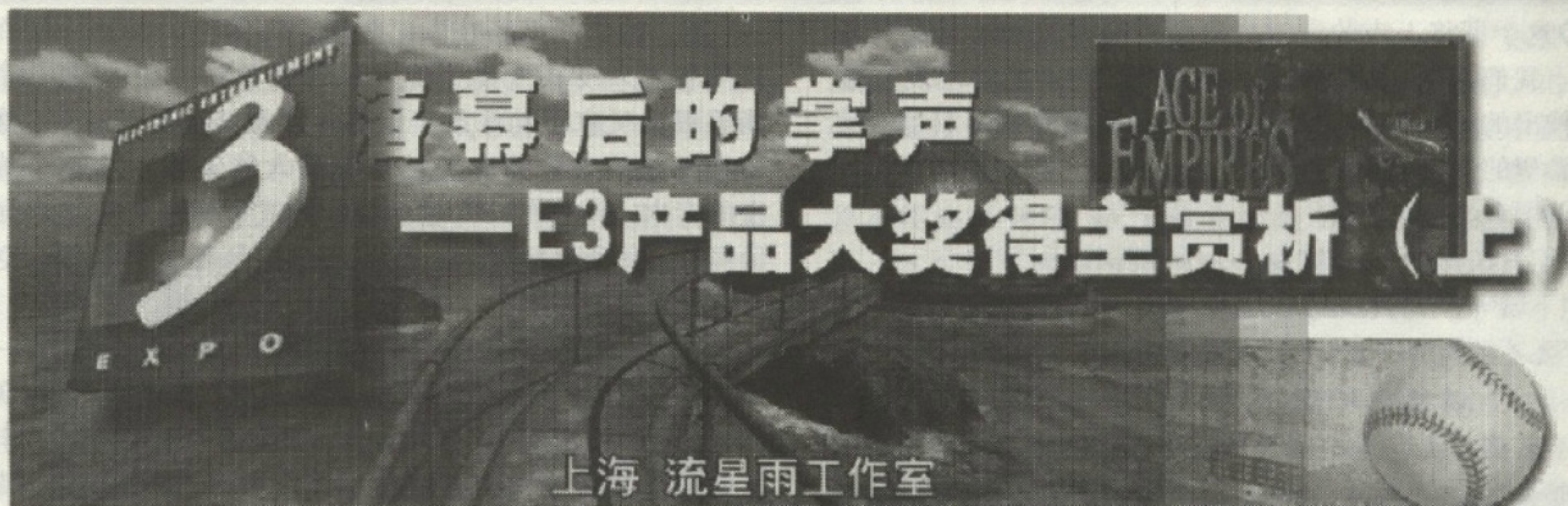
这是一款从Playsation上移植的3D格斗游戏。游戏讲述了一个无可挽回的程序错误将导致未来某计算机系统的崩溃，你，就是那个错误，将在计算机内部的世界里与一个名为“XTAL”(晶体的简称)的组织及其手下对抗(对打)，在时间用完前击倒所有对手并摧毁计算机系统，否则，你就将被DELETE掉了。游戏是由Kinesoft负责移植的，别担心，这回可是“真彩+高分”喽！同样，这个游戏也需要MMX CPU才能让你领略到在Playsation上的风貌，看来GAMEBANK在技术上也是紧跟时代。《ZERO DIVIDE》将于今年9、10月份推出。

以上是GAMEBANK近期将要推出的作品。看来，GAMEBANK在移植和推出游戏上已颇有套路和规模了，这对于PC玩家来说是件好事。我们期待着GAMEBANK推出更多更优的移植品，使我们能在电脑上玩到更“酷”的游戏。

更 正

上期前线地带的《黑暗王座Ⅱ》表格部分有误，特此更正。

制作公司		WESTWOOD	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	角色扮演



今年的E3(Electronic Entertaiment Expo)大展已于六月底在美国的亚特兰大成功地降下了帷幕。但我们至今还可以从中找到许多在今后的岁月里将具有极大发展潜力的展品。于是一个为本届E3上所有产品进行评选的活动就由十家网上最著名的杂志组织举办起来了。这十家杂志以及它们各自推荐的评委分别是：

阿隆·约翰·雷伯(Aaron John Loeb)——GamePen.Com 主编
阿利喀·霍尔(Erika Hall)—— Arcadium.Com 制作人
保罗·巴尼斯特(Paul Bannister)—— Online Game Review 主编
杰夫·詹姆斯(Jeff James)—— Computer & Net Player 资深编辑
凯文·林奇(Kevin Lynch)—— Game Demo Depot 主编
丢克·法瑞斯(Duke Ferris)——Game Revolution 主编
吉奥夫·克夫利(Geoff Keighley)——Gameslice 主编
乔治·乔内斯(George Chronis)——PC Games Magazine 新闻、技术编辑
罗德·怀特(Rod White)—— PCM&E 助理编辑
恰克·米勒(Chuck Miller)—— Game Briefs 主编

整个评选结束于1997年7月10日。所有的提名都由十个评委通过下面的方式公正地评出。首先评委们对于每个奖项从E3的参展产品中选出自己认为最佳的前五位，按第一名计五分、第二名计四分的方式将十位评委评出的产品进行累计。总分列前四位的产品列入提名，然后十个评委在这四个产品中选出自己认为最佳的一个，累计最高的即为此奖项得主。对于特别奖项，每个评委只有一票选举权，累计最高、且得票数超过30%者为奖项得主。

对于这张由欧美著名专家评出的获奖名单，相信无论如何都会对我们有着或多或少的用处。如果你对于今后整个游戏界的走向想了解一下的话，那就不妨和我们一起看看这张名单吧！

最有希望的新游戏(Most Promising New Game)

大奖得主：《神话：堕落之神》(Myth: The Fallen Lords)——Bungie

相信每个人刚看到这张得奖名单时，一定会对于《神话》能够击败《地下城守护者》、《梦幻》这样的超人气大作，一举夺得最有希望新游戏而有些意外。但如果你是麦金塔平台的忠实玩友的话，那么你对于Bungie公司这样的一个成就是不会有一点诧异的。它所推出的《马拉松》(Marathon)已将第一人称动作游戏推上了一个新的高度，而如今《神话》也会使得即时幻想战略游戏发生同样的变化。

《神话》的游戏背景建立在一片幻想大陆之上，在那里不死军团正试图摧毁所有的生命，而你的任务就是率领人类击败那邪恶的堕落之神。虽然故事有些老套，但在我们看来《神话》却是一个装着新酒的旧瓶。首先令人兴奋不已的就是游戏中那多变的真3D地形，河流、山



脉、峡谷、树木以及巨石都是那么的真实，你甚至可以在河流上看到过河部队的倒影。而如此逼真的地形并不仅仅是华丽的摆设花瓶而已，它们能为你的部队提供掩护与攻击时的便利——站在高处时射箭、喷火的威力将远远大于它们在平原上造成的伤害。雨、雪等天气变化的加入更使得整个游戏过程中的变数高深莫测。大雨会扑灭正在吞噬敌人的一场大火，而大雪过后的大地则会对部队的行进造成一定的限制。再加上同样由3D构成、一切都在你的指挥之下的喷火矮人、起死回生的胖僧侣，《神话》中的战场可以说是被营造得前所未有的出色。在游戏性方面《神话》也可以说是与众不同，游戏的重点不再如先前的即时战略游戏那样放在了积聚资源上，而改为了如何搜寻、取得资源上。敌人的AI也具有极大的挑战性，他们会根据地形而进行埋伏袭击。Bungie在跨平台连线对战方面的良好名声这次也表现得毫不逊色。游戏提供了多种连线对战模式，其中包括了普通的对抗战、抢旗以及暗杀。此外游戏还提供了编辑器让你创建自己的关卡、地图，甚至它可以允许你修改角色的能力、并对怪物的行为进行重新编程。

虽然一开始有些意外，但从目前的资料看来，《神

话》这个即将上市的即时战略游戏的得奖还是名符其实的。我们相信，只要 Bungie 承诺的一切都能够出现在最终推出的版本里的话，那它获得的奖项肯定不只这“最有希望的新游戏”一个！

其他提名游戏：

《梦幻》(Unreal)——GT Interactive/Epic

《地下城守护者》(Dungeon Keeper)——Bullfrog

《半死不活》(Half Life)——Sierra/Valve

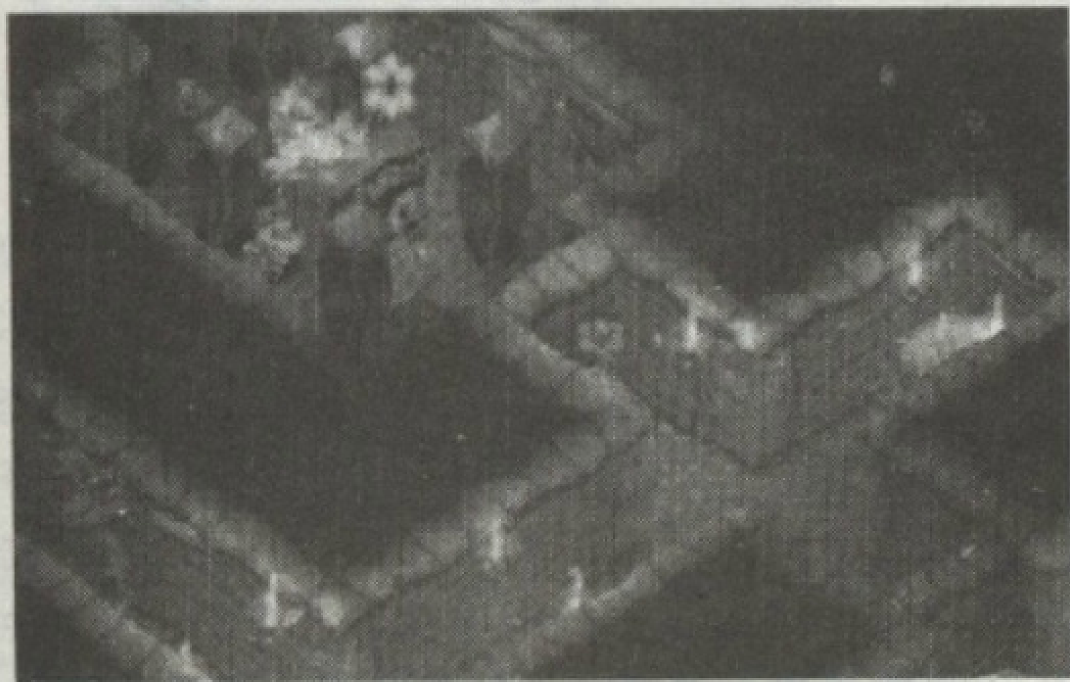
最佳电脑游戏(Best Game—PC)

大奖得主：《地下城守护者》(Dungeon Keeper)——Bullfrog

虽然最佳新秀的称号被《神话》夺走了，但最佳 PC 游戏的桂冠还是使得《地下城守护者》成为了本届 E3 展上最耀眼的一颗明星。作为游戏史上又一个里程碑式的大作，《地下城守护者》的得奖应该是众望所归了。

仅仅凭着它那独特的创意与切入点——扮演一个与所谓英雄相抗的地下城主，《地下城守护者》就足以在游戏史上留下它的名字。当人们对正义的十字架已经厌倦时，它的出现毫无疑问是如此的及时。统治着那些邪恶的怪物们，守护着世代相传的财宝、让那些贪婪的所谓的正人君子们的尸体为自己的地下城添光增彩——噢，为什么以前就没有这么酷的创意呢？

建立在如此优秀创意背后的，我们看到的则是与之相配的游戏本身。首先映入眼帘的就是惊人的光影画面。总位于主画面中央的鼠标就好象地城中一盏昏暗的



油灯将玩家视野中的黑暗地城照亮，在其晃动摇曳的灯光下我们可以清楚地看到地城中各种怪物忙碌地干活和训练，画面同时还能够流畅平滑地缩放、转动。同时玩者还能够附身于其手下以第一人称视角来观察你自己的地下城以及工作与战斗的手下。这个史前无例的创新毫无疑问为整个游戏增加了更多的可玩性。游戏中的 18 种怪物都有着高解析画面的表现以及与他们相称的个性。这也正是牛蛙在过去的《主题医院》(Theme Hospital)与《上帝也疯狂》(Populous)中所做到的。苍蝇与甲虫之间有着显然的敌对情绪并会在无事可干的情况下爆发战争。吸血鬼一直待在阴暗的角落或是坟墓中。大腹便便的巨魔（Bile Demons）则通常会以带着恶臭的呕吐物来展开他们第一波的攻势。在游戏制作的最后六个月中，唯一的工作就是在人工智能上的修改。而这一切在目前看起来没有白费。《地下城守护者》成为了少数几个能够根据玩家行动来改变电脑对手策略的游戏之一。修建地下城的方式将决定游戏中敌人的策略以及整个战役的走向，同时你建造地下城的方式还将决定召唤来何种怪物。至少到目前为止我们还未找到游戏里有什么空子可钻。

总之，《地下城守护者》的确具有成为最佳游戏的一切因素。太长的等待使得我们面对这个游戏时有着与众不同的标准。但牛蛙事前承诺的一切都得到了实现，丰富的细节表现与平滑的画面移动将阴暗地下城的独特气氛表达得异常完美、极富挑战性的 AI、准确地表现出了地下世界诡异气氛的音乐与音效、同时游戏界面也是那样亲切简单、联线功能则提供了新的挑战并将策略与机敏的反应有机结合。很难相信有哪个游戏能够得到如此高的评价，但我们的确找不到什么缺点来左右我们对《地下城守护者》的好感。正如包装盒上印着的副标题——“邪恶是好的(Evil is good)”说的那样，我们觉得这个有史以来最“邪恶”的游戏的确是最好的！

其他提名游戏：

《雷神之槌Ⅱ》(Quake Ⅱ)——Activision/id

《神话：堕落之神》(Myth：The Fallen Lords)——Bungie

《银翼杀手》(Blade Runner)——Westwood

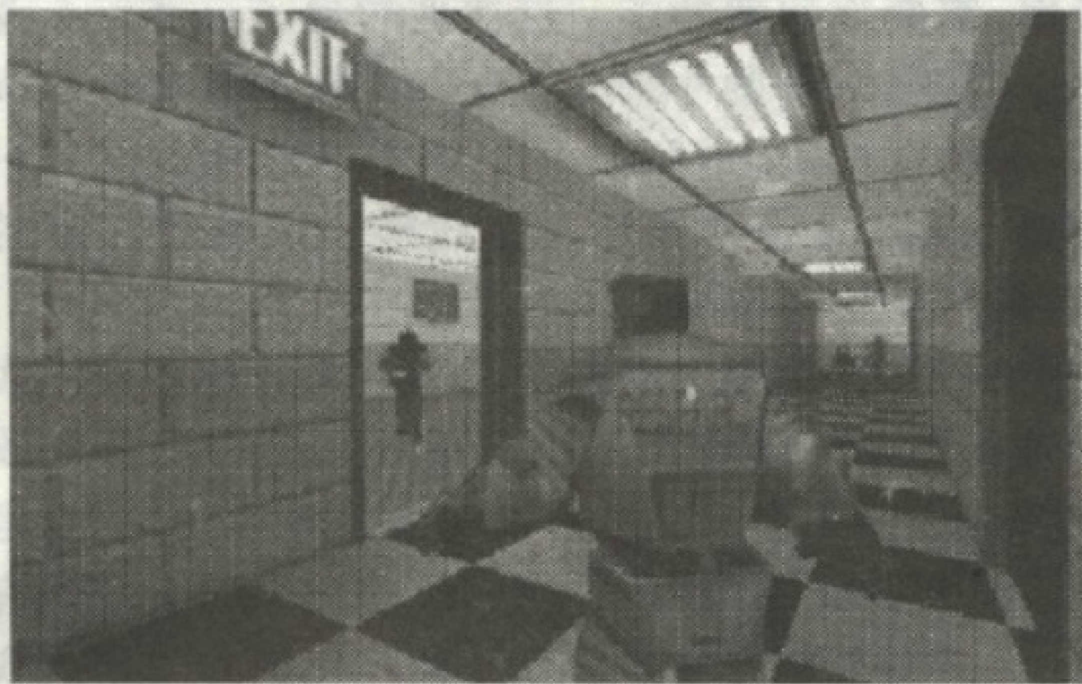
最佳动作游戏(Best Action Game)

大奖得主：《半死不活》(Half Life)——Sierra/Valve

令我们感到惊讶的是 id 的《雷神之槌Ⅱ》(Quake Ⅱ)没有获得这项大奖，而在它的取代者——《半死不活》中我们试图找到比《雷神之槌Ⅱ》更多的优秀表现来证明它的价值，值得庆幸的是我们找到了我们想要找到的。

游戏的故事并不十分吸引人：为了对抗穿过时空传送门而来的其他宇宙的生物，为了保护地球，你必须干掉一切敌人。首先吸引人的是由先进的引擎制作出的角色，为了达到尽可能的逼真，制作者首先建立了一个比普通的多边形系统更出色的骨架动画系统。通过它移动角色的骨架来完成角色的动作，然后再加上超过 6000 个的多边形与材质所形成的血肉来形成了一个完整的怪物。这样一个标准的行走动作往往就要费去 80 帧画面。而你也因此能在游戏中看到怪物们在奔跑时转头、在移动时捡起或扔掉武器、以及数种开火或是被击中的姿势。而玩者除了普通的走、跑、跳外还有闪避、爬行等全新的动作。此外出色的支援 OpenGL、Direct3D、MMX 以及 16 位色（有 3D 加速卡则可开至 16 万色）的引擎还保证了合成色、透明效果的完美表现。相信每个看到《半死不活》画面的人都会对其发出“哇”的一声。先进的 DSP 技术（digital signal processing）使得玩家能轻易地分辨出子弹打在混凝土墙与金属墙上的不同，而即使是同一个声音在开阔地、走廊以及狭窄的房间里也是不同的。

对于一个动作游戏而言，出色的声光效果毫无疑问是重要的，但却不是最重要的。最重要的则是游戏中敌人的AI是否够强、够悍、够诈。而《半死不活》则完美地做到了这一点。游戏中的敌人会根据对自己与玩者生命的评估来决定究竟是攻击、追逐还是撤退。他们会埋伏



在墙角给毫无防备的你一个“惊喜”，他们也会计算玩者的行进路线以进行抄截。最令人感到诧异的就是怪物在封闭空间里的表现了。当玩者闯入一间有四、五个敌人的小屋时，他们并不会一窝蜂地上来送死。相反地他们会躲在障碍物后向你射击，其中一些甚至会掩护一个向你逼近的怪物。下面的一段话就是游戏的制作者对《半死不活》中AI的评价：“敌人会随着他们看到的、听到的以及闻到的来行动。他们的行动策略就犹如经过西点军校训练过般的狡猾奸诈。是的，游戏提供了多人连线模式，但你要知道真人没有那么聪明！”如果真象他说的那样，那么《半死不活》的成就将远不只是一个小小的最佳动作游戏而已！

其他提名游戏：

《雷神之槌Ⅱ》(Quake Ⅱ)——Activision/id

《梦幻》(Unreal)——GT Interactive/Epic

《毁灭巫师Ⅱ(Hexen Ⅱ)》——Activision/Raven

最佳角色扮演游戏(Best RPG)

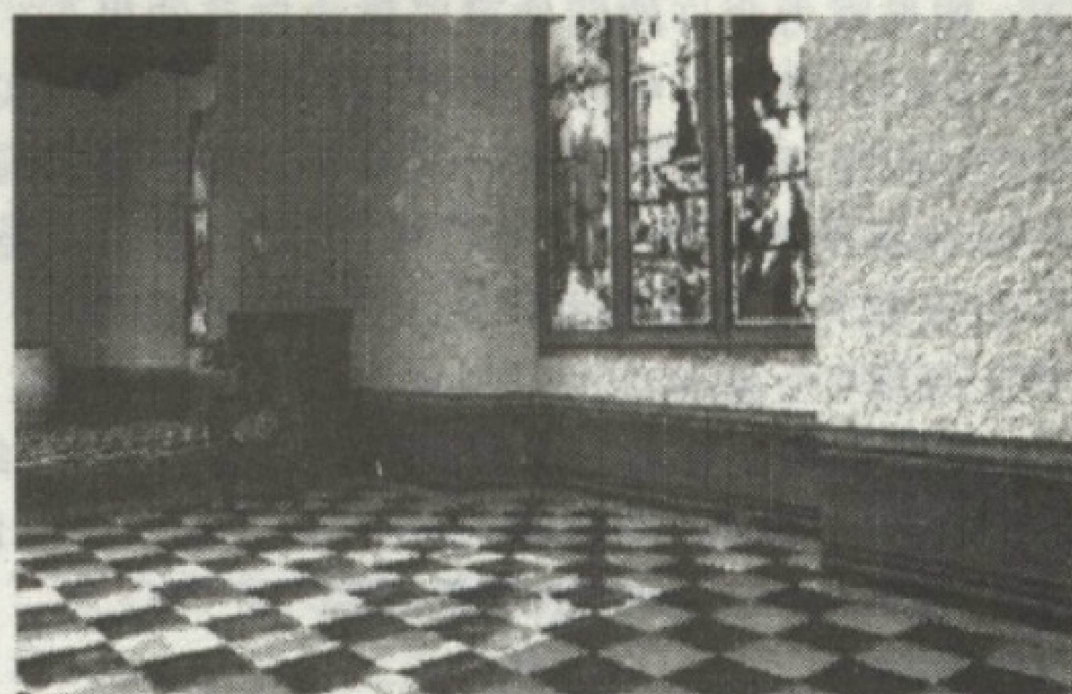
大奖得主：《魔法门Ⅵ——天堂的统治》(Might & Magic VI: The Mandate of Heaven)——New World Computing

在经过了自93年以来的漫长等待后，我们终于可以吃到第六颗M&M巧克力了。New World Computing在这次的E3上展出了《魔法门》(Might & Magic)这个游戏史上最出色的角色扮演游戏系列之一的最新续作——《魔法门Ⅵ：天堂的统治》！而它也凭着其极为优异的出色表现而一举夺下最佳角色游戏的大奖。

游戏的故事发生在罗兰德国王(King Roland)的神秘失踪后，所有的不幸都开始出现在这片国土之上。你要做的一切就是证明尼克莱王子没有失去统治的能力并找出罗兰德国王的下落。为了制作出前所未有精美的画面，游戏的制作者为这个游戏而开发了两个全新的引擎：用于在户外旅行的“地平线(Horizon)”引擎与用于城堡以及地下城等室内环境的“迷宫(Labyrinth)”引擎。这两个引擎都能够提供高达640×480的16-BIT色精美画面，同时你还能在其中进行360度的自由转动。出色的贴图技术可以保证你不管离墙面多近也觉察不到明显的马赛克现象。而且值得高兴的是即使如此，游戏也并不需要任何的3D加速卡或是MMX技术的额外支援。这对于某些囊中羞涩的玩家而言无疑是一个好消息。

《魔法门Ⅵ》与前作最大的区别在于引入了即时因素而使得它完全不同于前作中的那些回合制的战斗以及章节性的故事。即使你没有任何的动作，游戏中的世界也不会因此而停止时间，所有的一切都安照它既定的轨迹而改变着。这就常常会使得你的任务也在发生着变化而不再是死板单调的了。玩者可以将战斗设定成即时与回合制两种，后者尤其适合那些喜欢前作、不喜欢有改动的老玩家们。但一般来说，即时模式用来打发那些只能算是骚扰的小战斗时是十分合适的，而用回合模式来慢慢对付那些棘手的BOSS级人物则是比较明智的选择。游戏中的人物与玩者之间则具有一种前所未有过的互动性。随着你冒险历程的不断延长，游戏中的NPC对你的反应、态度与对话都会发生合理的变化。有时他们反应的快速与正确甚至与真人相差无几。游戏同时具有众多的分支并有数个结局，这也使得游戏的可玩性大大增加了。

角色扮演游戏衰落的趋势似乎正在慢慢回升，《暗黑破坏神》(Diablo)的功绩不可埋没。但过于简单的剧情、与NPC间过少的互动以及内涵的缺乏使得它还不足以担当重振角色扮演游戏，再创其辉煌时代的重任。而



如今这个使命落在了《魔法门VI》的肩上，因为无论是从我们看到的、听到的、还是玩到的，一切都已经显示出了它那足以担此重任的优秀。噢，愿权利和魔法与你同在！

其他提名游戏：

《黑暗王座Ⅱ》(Lands of Lore Ⅱ)——Westwood

《最终幻想Ⅶ》(Final Fantasy Ⅶ)——Sony/Squaresoft

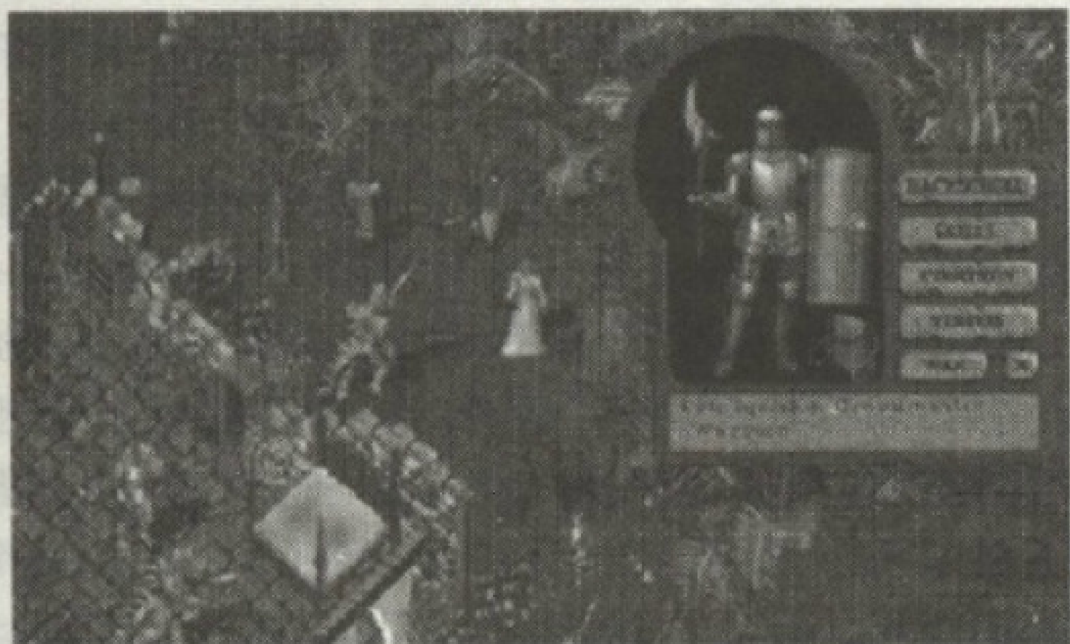
《巫术Ⅷ》(Wizardry Ⅷ)——Sir-Tech

最佳联网游戏(Best Online Only)

大奖得主：《网络创世纪》(Ultima Online)——Origin

《网络创世纪》的获奖是个没有意外的结果，这甚至

比理查德·盖洛特（Richard Garriot——Origin 与创世纪系列的创始人）就是 Lord British 这个不争的事实还要来得肯定。当游戏史上最长寿、最经典的角色扮演游戏背景与人类的互动相互结合后，它的成就已经不再是一句“里程碑式的”就可以概括的了。



吸引人的不仅仅是那使用 640×480 的高解析度，并采用 HiColor 提供 6 万色以上的精致画面；也不仅仅是由 16 个大型城市、数百个小型村落，以及 8 个大型的地下城堡所组成的需要好几百个小时才能环绕整个世界一圈的庞大地图；也不仅仅是那些令老玩家们激动不已的人物场景；当然更不仅仅是那完备的技能升级系统。《网络创世纪》的真正魅力在于它具有实现角色扮演游戏最本质、最核心的因素——与整个世界、人物的互动。你可以只为了聊天而扮演一个杂货店老板，但哪天你厌倦了这种生活了，你就可以马上背起宝剑踏上冒险的旅程。你可以象一个 NPC 那样傻乎乎地走来走去，然后给毫无戒心的其它玩家致命一击。你也可以随手施舍给一个新手一笔钱以博得他的尊敬，然后再和他一起浪迹天涯。如果财力允许的话你可以建造自己的房子……总之，在《网络创世纪》中你几乎可以做任何你在现实世界中做的、或是想做而不能做的事情。这恐怕是目前任何一个游戏都不能够提供的，而《网络创世纪》也正是凭着这一点而成为了目前全世界玩家最期待的游戏！

史上最酷的、最伟大的、最神奇的、最有趣的、最……噢，你还想得出更多的形容词吗？在《网络创世纪》上市前就让我们想想这些无聊的事情吧，因为它的出现也就意味着现在这无聊年代的结束了！

其他提名游戏：

《王牌飞行员》(Fighter Ace)——Microsoft/VR－1

《阿席隆的召唤》(Asheron's Call)——Microsoft/Turbine

《烈火小分队》(FireTeam)——Multitude

最佳冒险游戏(Best Adventure Game)

大奖得主：《神秘岛 2——裂缝》(Riven)——Red Orb/Cyan

四年前那大气、精致的即使是放在今天看来都毫不逊色的画面与引人入胜的故事造就了一个成功的冒险游戏，而这个史上卖的最好的游戏之一《神秘岛》(Myst)的制作者 Rand Miller 与 Robyn Miller 兄弟，如今又有了一个不朽工作即将完成——那就是《神秘岛》的续集作品《裂缝》(Riven)。看起来这个游戏不仅成为了一个称职的继承者，它自己本身也具备了成为一个引人入胜、极具魅力大作的一切素质，它也就因此而被评为了最佳冒险游戏。

游戏的故事紧接着前作的故事结束的地方，但如果你没有玩过前作也不要紧——神秘岛主 Atrus 再一次地召唤你，需要你的帮助了。这次他的妻子 Catherine 受困于一个名为 Riven 的小岛之上，而同样居住在这个岛上的 Atrus 的父亲 Gehn 则是一个绝对不能相信的人……很明显 Miller 兄弟并不想在游戏推出前透露太多的剧情，而我们在此也只能打住了。

前作大气、精美的画面毫无疑问是其成功的一大卖点。而在如今的续集作品中，画面又会有怎样的改变呢？《裂缝》会不会采用 360 度自由旋转移动的 3D 世界呢？从我们目前得到的资料看来，答案恐怕会令人有些失望：游戏还采用前作的一张张图片切换方式来表现整个游戏世界。制作者对此的解释是《神秘岛》的死硬派玩家不会对游戏界面的改变而感到舒适的。幸运的是在画面质量上的进一步提高使得《裂缝》的表现能够跟上了时代的脚步，游戏的画面更为精细华丽。无论是天上的云彩还是涟漪的河流，一切都犹如照片般的真实。同时制作者还在画面上加入了一些细节上的动画，如喷出的水流、飞翔的小鸟以及被风吹拂的效果。这些小处理相信能让玩家不再觉得这些画面是死气刻板的，而能给他们一种身临其境的感觉了。对于游戏中的谜题，Miller 兄弟保证它们将与剧情更好地结合在一起。当然这并不是说谜题的难度将要降低，与之相反的，游戏中的谜题将更具迷惑力与挑战性。《裂缝》更将采用一开放式的结构而使得由于某一谜题未被解开而被卡住的现象不再出现。

从目前的表面现象看来，《裂缝》的确配得上它所得的这个大奖。但我们究竟应该在最终上市版本中期待些什么呢？是超越前作的画面？是亲切的界面？是撼人的音效？在我们看来，这些都不应该是我们值得加倍关注的部分。《裂缝》成败的关键应该在于它的故事，是的，在于它的故事是否够吸引人。这也是其前作《神秘岛》成功的最大关键之所在：翻动着神秘岛图书馆内那破旧的书籍，读着那两个贪婪名利而变得愈发疯狂的兄弟俩的悲剧，并在解开一些谜题后回来看看究竟又发生了什么……成功的剧情使得《神秘岛》就象一本好书而吸引了一个又一个探险者进入其中。如今我们唯一可以做的就是祈祷《裂缝》能在这方面做的比它的前作更好了，而那时大概也就是它真正超越前作的时候！

其他提名游戏：

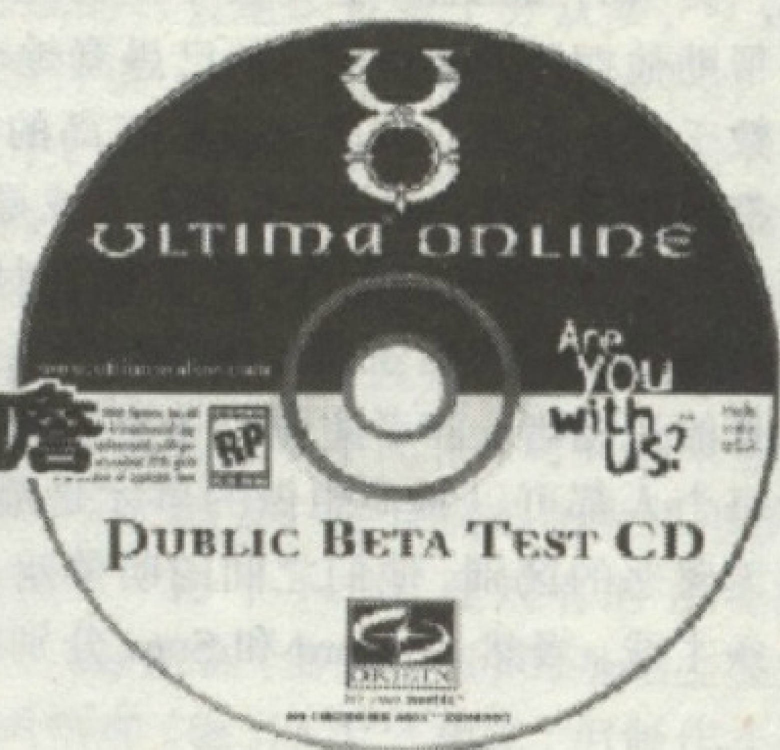
《银翼杀手》(Blade Runner)——Westwood

《猴岛小英雄Ⅲ——猴岛的诅咒》(Curse of Monkey Island)——LucasArts

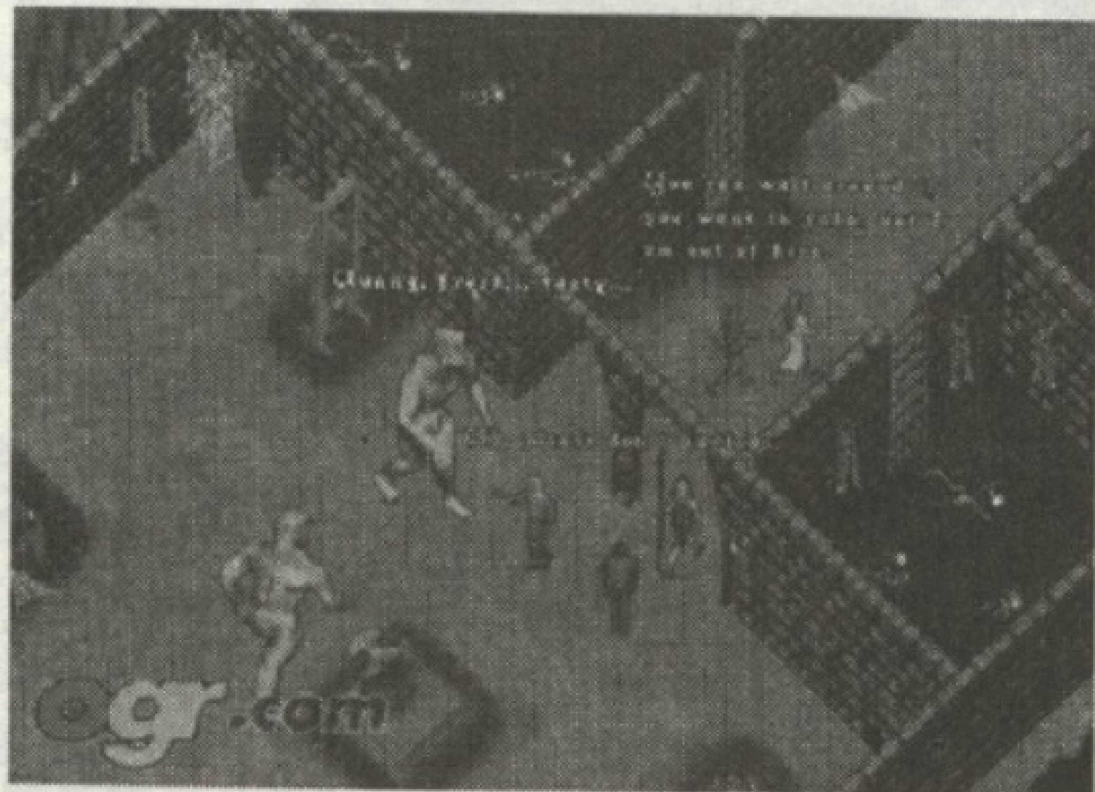
《魔兽争霸冒险篇——氏族之主》(WarCraft Adventures: Lord of the Clans)——Blizzard　（待续）

全新的游戏理念
——《创世纪网络版》前瞻

北京 罗曜



一个人只有真正投入到游戏中去，才能感受到它带给你的快乐。常常有人在玩《仙剑奇侠传》时叹息："唉，我又被水魔兽杀死一次！"你也能听到有人在玩《命令与征服》时抱怨："我每次都被他的隐形坦克偷袭……"显然，说话的人已经在游戏中为自己找到了一个角色，并深深地沉浸在其中，我们决不会听到他们说这样的话——"李逍遥又被水魔兽杀死了一次！""GDI每次都被NOD的隐形坦克偷袭……"。游戏中角色的命运牵动着我们的心，因为我们已认为那一切事情都发生在我们自己身上。玩了多年游戏，我扮演过许多的角色：市长、航海家、福尔摩斯、赛车手、曹操、中世纪的角斗士、桔右京……直到有一天我忽然感到茫然，感到不满足。游戏中的一个个角色都是别人为我设计好的，我就象是一个演员，演得再象，也只是在演别人。那里面没有我的性格，没有我想做的事，真的无法让我满足。每个人都会做一些不着边际的梦，每个人的心里都有一些想要去做而又永远无法实现的事情。我就常常会捧着本武侠小说瞎想："如果我能够生活在那个由剑、酒和豪情构成的时代，过着'仗剑江湖行，一笑泯恩仇'的生活，我会是个什么样子呢？"我无从知晓，只因这是永远无法实现的。于是我希望游戏可以帮我的忙，我向来把游戏称为"梦想实验场"。我找寻着，直到有一天我发现了MUD。



那是一个崇尚武力的世界，功夫不高的人随时可能暴尸荒野。那又是一个充满了友情和侠义的世界，你会交到知心的朋友，同欢乐共患难。慷慨地帮助了别人并得到他真诚的感谢后，你便会觉得很快乐。我曾经醉卧长街，曾经为了替一个素不相识的姑娘取羊皮酒袋而横跨险恶的沙漠，曾经与几个好友联手挑战当世排名第四的高手"嵩阳铁剑"郭嵩阳……我一度沉迷于MUD不能自拔，在那个世界里我的名字叫"无恨"，因为我认为在人与人之间应当没有仇恨。终于，MUD又无法令我满意了，它毕竟只有文字，没有图像；它对我的限制太多；它与真实的社会还是相差太远。正在这时，我见到了《创世纪网络版》(Ultima Online，以下简称UO)，它几乎实现了我所有的梦想。有人认为它是图形MUD，我告诉你那是错的，因为UO远大于MUD+图形。

时间上溯到两年多以前，那是1995年的5月。网络游戏时代已经毋庸置疑地到来了，而事事不落人后的Origin对此是决不会坐视不理的。但究竟该做一个什么类型的网络游戏呢？此时Origin的内部正在进行着一场激烈的争论，大家很难达成一个共识，是RPG？ACT？SLG？还是……这时，资深监制Richard Garriott说出了一句值得整个游戏界深思的话："一个好的游戏将决定一个公司的发展方向。"他向EA的董事长兼首席执行官Larry Probst要求："请给我25万美元做起动资金，如果我做出来的东西让你满意，就让我继续下去，否则告吹，好么？"正当所有人都认为他准会碰一鼻子灰的时候，雄才大略的Larry却出人意料地答应了他的请求。最初，参加开发的人员非常少，UO的另一台柱Starr Long的小组也只有两个人。他们在网络上调试《创世纪Ⅵ》及其它的大量网络游戏，以验证他们的各种设想。这一工作持续了半年，事实证明，他们的工作是卓有成效的。Origin暂停了《创世纪Ⅸ》的开发工作，《创Ⅸ》制作小组的全部成员都加入到了UO的开发队伍中。到了1997年，UO已毫无疑问地成了Origin的工作重心，而Richard手下的程序员和美工也已达到了数十人之众。

《创世纪》系列的老玩家们会发现，UO的故事背景是从《创世纪Ⅰ》的时代开始的，但是它有着一条完全不同于《创Ⅰ》到《创Ⅸ》的主线发展着。由于被邪恶的魔法

控制，英明的 Mondain 王失去了他的理智，在英雄们赶到并帮助他摆脱恶魔之前，他已愚蠢地将那块不朽宝石碎为数千块小颗粒，散落于英伦三岛的各个地方，每一块中都包含着一个 Sosaria 像。为了找寻破碎的宝石，英雄们出发了，而这也正是“千人共玩《创世纪》”的根本原因。英国大帝和黑君王是 UO 中两个最重要的人物，拥有大量的追随者，前者主张一个有秩序的社会，而后者认为每个人都可以做他想做的事才是最重要的。这两个人并无善恶的区别，他们之间的明争暗斗是故事发展的另一条主线。当然，Richard 和 Starr 分别扮演这两个大人物。

在游戏中，你是一个自由的侠客，过着你想要的生活。你需要为自己设计发型、肤色、体型，还得购买衣服、护甲、武器，把自己打扮得与众不同。如果你很有钱，又比较注重外形的个性化，可以去铁匠铺请人替你打造独门兵刃，去服装店和首饰楼定做你喜欢的服饰。当然，杀人抢东西也是一种方法，只是太卑鄙了一些。这些设计使得 UO 中的人物外形丰富多彩，不象《暗黑破坏神》中来来回回只有那么几种。游戏中的细节极其丰富，小刀、盘子、勺子、杯子、毛巾、桌子、椅子等等不再只是背景，你可以试试把它们捡起来、使用或投掷出去打击敌人。只要是这种物品允许的动作方式都可以实现，显然，“吃桌子”是不可能实现的。

UO 极力去模拟现实社会中的现象和准则，它力图使你在玩游戏时感到自己是在真正地生活，而不是在游戏。为此，它作出了以下这几点重大的设计：一、食水系统；二、时间概念；三、法律概念；四、生死概念；五、资源系统。下面，我将详细地解说这些设计，以使广大玩家对 UO 有一个全面的了解。

在普通的 AVG、RPG 游戏中，似乎从来不需要吃东西、喝水，也根本就没有饥饿的概念，而这在现实世界中是不可想象的。人类的基本需要如果都没有了，将无法使人有真实的感觉。所以在 UO 中，每隔一段时间你便会觉得渴和饿，必须进水和进食，而你的饭量则是由你的年龄和所修习的武功决定的。食水的来源十分丰富，花钱买是最常用的办法，用水袋装取河水、井水也可以解渴，到野外去打猎，烤两只兔子吃不也是一顿美餐么？你如果想通过自己的劳动来获得温饱，可以尝试一下从收麦子，磨面，直到烤面包的全过程。在酒馆里一面与人聊天、交换情报，一面喝着啤酒、威斯忌，是种不错的享受，只是担心不要喝醉了出丑啊。

时间概念是 UO 与常规游戏的另一大区别，在游戏中，时间是在不断流逝的，即使你站在原地不动，不久你也会发现自己渴了、饿了。你的年龄会不断增长，你会衰老。战斗是即时动作的，在战斗中你可以随时调整自己的作战策略。时间概念还反应在“同时性”上，在同一时刻，每个地方都发生着不同的事情，你无法知道别的地方发生了什么，除非你在事后听到了别人的转述。引入了时间、昼夜、季节的概念使得 UO 成为了一个永远运动着的活的世界。

从古至今，无论是奴隶主刻在石柱上的苛酷刑法，还是全体人民共同制定的行为规范，大家都必须遵守一定的社会准则，不可以为所欲为，这就是法律概念。在 UO 中，你不能象在其它游戏中那样毫无顾忌地杀人，即使是借着“正义”的名义也不行。在城市中，会有许多能力强大的 NPC 卫兵，他们警惕地监视着居民们的行为，一旦你做得太过头了，就会被掐监入狱。而且，有伤风化的举动也是被禁止的，有人喜欢不穿衣服在大街上乱跑，这种人一旦被卫兵碰到，也要被抓去坐牢的(在正式发行的 UO 光碟中，有一个过滤器，你可以滤掉这些不雅景像)。而到了野外，法律的作用就微乎其微了，你必须有足够的武功来保护自己，否则还是待在城里好了，这种设计十分符合英国中世纪的法律状况。但“山大王”们也不能太过胡来，作恶太多的人会发现自己的头像上了报纸和通缉令，等到他们激怒了正义之士联合起来去



讨伐他们，可就悔之晚矣了。并且 UO 中还有一个隐藏的“名声指数”……(嘿嘿，在这里我不便多说)

死亡是人生终结的标志，如果我们可以靠着存盘取盘避免死亡，这将使人对死亡毫无畏惧之心，而这是与现实大相径庭的。UO 对死亡的处理比较合理，你一旦不幸身亡，将失去你身上的所有东西，甚至你的肉身，而且技能等级会下降。这时，你只是一个灵魂，直到你在某个神龛找到一具可以用来投胎的身体。在你是灵魂的这段时间里，你是无法与别人交谈的，你每次试图说话，都会发现自己只能说出一串“Oooooo”，除非对方是一个掌握招魂术的巫师。在 MUD 中利用断线来避免死亡的方法在这里是不适用的，除非你在屋子或帐篷里，否则即使你断了线还是要在游戏中被保留五分钟。

传统的 MUD 采取了一种任务(Quest)模式，即你到某个人(如“新东方故事”中的朱半仙和“风云Ⅱ”中的天机老人)那里去领取任务，任务一般是寻找某样东西或杀某个人。你完成了任务后，便会得到经验和潜能，以此来学习更多的武功。而在现实生活中是没有这种事情存在的，这也是我个人认为的 MUD 最根本的致命弱点。在 UO 中，采取了一种全新的“资源系统”(Resource Sys-

tem)，非常好地解决了这个问题。这里没有任何事先定好的任务等待你去完成，所有需要都产生于社会生活中。比方说，有一群大侠，喜欢经常到野外去猎鹿吃，天长日久，鹿的数量自然会减少。而住在洞穴中的龙原本是以鹿为食的，鹿少了，它们就不得不去吃农民们的家畜，甚至吃人。于是农民们开始呼吁："大侠们，救救我们吧！"你为了树立自己的英雄形象，决心解决这个问题。不过方法可是多种多样的，你可以设法说服农民们在龙居住的洞口放一些动物，使它们吃饱了便不会去吃人；你也可以慷慨激昂地说，把你的女儿嫁给我(UO中可以结婚的)，我就去替你杀龙，却私下雇用雇佣军来替你送死；当然，你如果认为自己武功盖世，不妨自己去好了。至于龙被杀死后是否会引发另外的社会问题，那就是另外一回事了。所以我们看到，社会不断地在"平衡"和"失衡"这两个状态之间转换时，产生了大量的需要，人类的主动干预有时是必不可少的，我们的英雄们正是从中得到了增长经验的机会，这与现实生活是完全吻合的。

除了上述这五点之外，UO的许多设计也是颇为让人称道的。这里没有规定每个人应该干什么，但我相信每个人将自己的人生观和生活准则带进游戏后，都会在社会中为自己找到一个合适的角色。你可以做一个与世无争，靠双手吃饭的农夫，但是你要有能力保护自己的土地；你如果崇尚战斗，可以做一个"拿人钱财，替人消灾"的杀手；你如果很有经济头脑，可以让建筑工会替你盖一座商店，靠倒卖珍稀古玩和珍贵情报过活；你如果梦想自由的绿林生活，可以去当占山为王的好汉；你如果渴望百姓的拥戴，可以做一个扶危济困的侠士；你还



可以……太多了，太多了，你甚至可以什么也不干，整天闲逛，只要你有办法填饱肚子。

在MUD中，新人十分受气，而且生命安全得不到保障，因为只要比你早来一天，早练一天武功，杀你就易如反掌。UO中主要从两个方面来解决这个问题：一是取消了武功的等级制度，代之以熟练度，一种武功你用得越多就越熟练，长久不用就会生疏，所以即便是老人也只能熟练掌握几项技能，成不了全才；二是增加了群队作战的威力，几个新人组成一个小组，可以有效地抵御老人的袭击，有时甚至还可以杀死老人。这两种手段有效地保障了新人的利益，吸引更多人去加入UO。UO中原有和自发形成的行会组织数量十分众多，工匠行会、刺客行会、盗贼行会……有地上的，也有地下的。在1996年的UO测试中，有一个行会宣称自己的宗旨是刺杀英国大帝，没过两天，又成立了一个行会，宣称要誓死保卫英国大帝。刹是热闹有趣。看来，行会和时下的许多中文MUD中的门派还是有着不少区别的。UO的地图以英伦三岛为主，周围还有许多小岛，有时必须乘船或乘坐飞龙才能到达另一个地方。而且这地图大得可怕，从这端走到那端需要8-10个小时，是现有的RPG和AVG游戏中最大的。UO是在《创世纪Ⅵ》的基础上发展起来的，所以画面风格和《创Ⅵ》十分相象，但制作小组对画面做了不少的改动，并且把它发展为16Bit色。诚然，它的画面质量不如《暗黑破坏神》，但想想这是一个几千人共玩的网络游戏，我们应该对这样的画质120分的满意了。UO中没有专门的对话窗口，每个人说的话都在主画面上自己的附近显示。我认为这种设计不错，用起来很方便。

UO的服务器由27台计算机构成，可以供2000-3000人同时游戏，如果以后玩家数量增加的话，Origin还会在全球各地设立更多的服务器以满足需要。你在不同的服务器之间移动，可以携带你的个人资料，但你的财产诸如房子、田地等不能带过去(其实这很合理)。UO的客户程序(包括NPC资料、地图、音乐音效等)容量大约有500多兆，CD-ROM是唯一可行的载体。本来Origin想采取赠送CD，收网络费用的办法，但前一条在零售商那里遭到反对，不知在正式发售时Origin会采取什么办法，但我认为，是否收费和收费的高低也许会成为决定UO能否获得成功的重要因素。别忘了，《暗黑破坏神》的用户是免费使用Battle.net的。与《暗黑破坏神》不同，UO的玩家个人资料全部储存在服务器上，这基本上使得修改档案成为不可能。如果哪位高手可以趁游戏时档案进入自己计算机的机会进行修改，服务器也会自动将数据改回去。另外，UO的服务器上加装了严密的"防火墙"系统，只允许拥有密码的系统管理员进入，将黑客们阻挡在外。所以，在安全性上，Origin做出了最高级的承诺。

在UO中，你可以有自己的事业、房子、家庭和社会地位，你可以在那里面真正地生活，这是一种多么棒的感觉啊。它已经不同于任何的RPG、ACT、SLG，我想，它创造了一种全新的游戏类型——"社会模拟游戏"。未来网络游戏的发展方向是什么？《创世纪网络版》给了我们一个有力的回答。

制作公司		ORIGIN	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	图形MUD



很久没有听到光荣公司作品的消息了，也不知他们在忙什么。笔者近期终于拿到了光荣的又一新作《水浒传Ⅱ——天道一零八星》，对于光荣的作品，笔者一向比较信任，所以回来后马上迫不及待地装入硬盘。

Ⅱ代的游戏目的与Ⅰ代一样，就是消灭奸臣高俅。由于此游戏为日文版，为了尽快使大家上手，我来谈谈一些经验。游戏开始时，年代一和年代二都有几名梁山好汉供选择，笔者建议选择手下有将领的好汉为扮演角色，像一期的史进和二期的晁盖，对于其他的孤身浪人，开始时相对难度较大。

战棋游戏一般都面临艰苦创业时期，熬过这阶段就会好过了。刚开始时，要人没人，要钱没钱，怎么办？打仗！游戏一开始，就一定要密切注意其他好汉的动向，一知道有人在附近举旗起义（这时他一般都是一人在苦心经营且势单力孤），要抓住时机马上发兵攻打。这样进行几次后，既可以扩充地盘，又可将一些名将收到麾下，但是对于那些俘虏后忠诚度较低的将领，如果一时没有合适的宝物褒美同时又不能结拜，可以在人事选项中选“开宴会”项，大宴文武，也可提高其忠诚度。古来就有“千军易得，一将难求”的说法，有了人材才能为自己以后发展打下良好基础。也要注意游戏中不能一味猛打其他好汉，这样不会快速提高人气值，反而会使高俅渔翁得利。所以在得到一些人材后，要开展和平建设，积蓄力量，准备和高俅斗争。

首先，我们应选择一块肥沃的利于开垦的土地进行大规模建设，尽量找平原地带，像梁山、九华山等处虽然属于军事要塞，但是就经济发展而言属于不毛之地，可以挑选河南府等地。由于建设时需要指派将领，所以要多组织一些人手，这时可以把所有人都调到一座城里，加紧建设。派将时要做到人尽其才、物尽其用。在《水浒传Ⅱ》中每个人都拥有两项职业，每种建筑物都会对应一种职业和能力，比如市场当然就适合商人开发，派玉麒麟卢俊义手下的管家李固主持就能事半功倍，像开发田地则要求腕力较高，史进就比较适合，游戏中有一种场所比较特殊就是盛场，它属于娱乐场所，会吸引一些在野的人材到你的城里，同时还能产钱。产钱的设施还有酒场，产粮之地是渔场，其他的建筑物都是顾名思义，也就不用详述了。当这些建筑规模达到上限后，就不用派人监工了。经济实力足够了，可以多建一些兵舍和练兵场，加快征兵和练兵的速度。



游戏的主要目的是使人气值达到1000后，讨伐东京的高俅。如何使开始的仅有50的人气值迅速上升呢？只有一个办法——战争，当然指的是攻打高俅的城池。由于高俅的实力雄厚，所以与他交战要注意力敌和智取相结合。打仗时除了要派勇将出阵外，还要派道士或学士助阵，因为他们都会使妖术。妖术使用后，会造成敌人的混乱，使敌人的战斗力和防御力大幅降低，而且在几轮内丧失攻击能力，所以威力很大，可以说妖术的运用在很大程度上决定了战役的结果。战斗采用战棋方式，这种方式大家也很熟悉了，如何在高低错落的地形上克敌制胜想必大家都已很清楚了。每个人物的状态是采用体力值和小者数两项数值来表示，只有把二者都打成零后，才能获胜，所以采用何种攻击方式显得较为重要。“勇敢突击”适合敌人处于混乱状态或勇将对“面人”时突击，可以同时降低敌人的体力值和小者数，这是很重要的攻击手段，注意不要在地形吃亏的地方发动。“一袋叩”即围攻，可以降低敌人的小者数。游戏中有一些将领是弓箭部队，比如没羽箭张清、小李广花荣，他们的攻

击力也不可小觑，对这些弓箭部队合理调配，可以组成立体攻势。由于符咒可以恢复体力和小者数，所以道士和学士也很重要。其他人要是使用符咒恢复，有可能适得其反，笔者有一回让史进使用符咒恢复体力，没想到使自己的部队全“混乱”了，搞的笔者措手不及。虽然日文指令对于我们来说有些困难，但是由于关键字都有中文，可以望文生义，在这里也就不再赘述了。



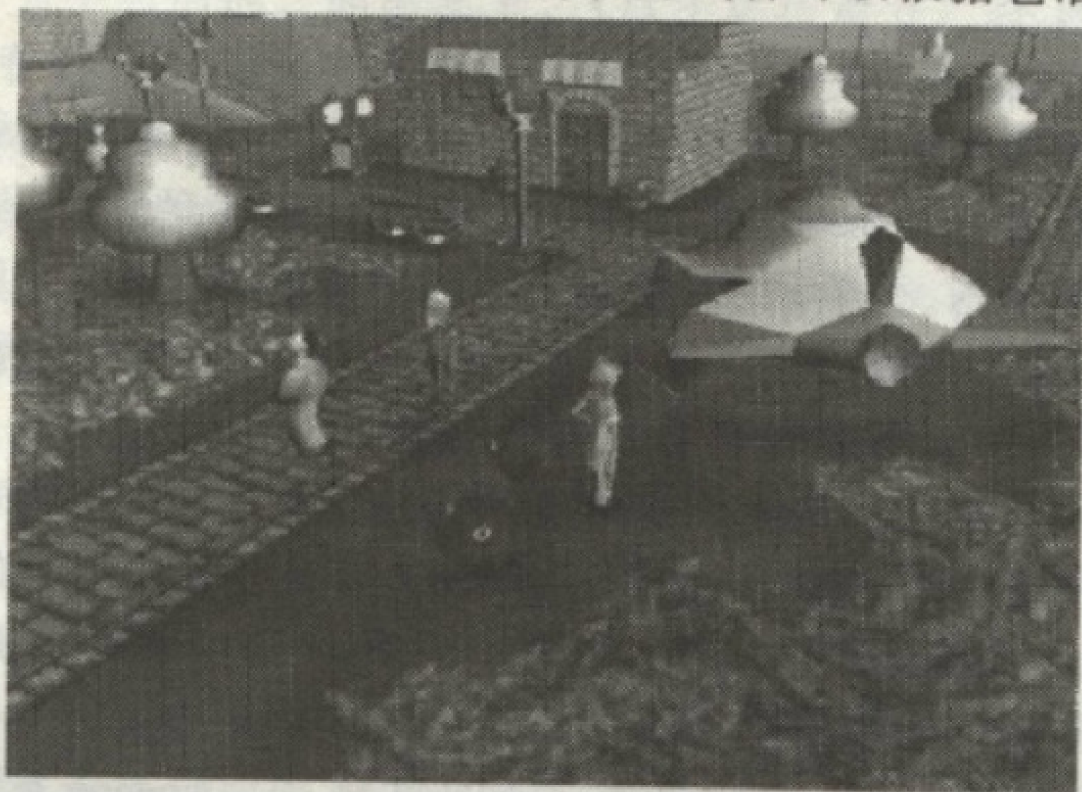
应该说《水浒传Ⅱ》算是一个即时战略+战棋的游戏，和平建设时期为即时战略，你发展敌人也在发展，不过游戏设计了暂停键，就是那个有两个小竖道的按钮，玩家可以把工作安排好后再开始进行建设。在即时战略大行其道的今天，光荣当然也不能再抱残守缺，应该说这种转变还是符合战略角色扮演游戏方向的。光荣公司的美工一向让人信服，这一回依然不会让玩家失望。640×480的分辨率使人物细腻、真实，造型符合想象贴近原著，像戴着范阳笠的豹子头林冲、手提双枪的双枪将董平，再有像九纹龙史进的纹身都能清晰可见。不过，这其中可有不少我国美术工作者的功劳，从三国志系列到水浒，光荣公司的美工借鉴了不少我国出版的连环画的形象，也不知他们是否获得了版权。《水浒传Ⅱ》中个体的动作也刻划得维妙维肖，在渔场工作的将领会不时地抛出手中的鱼，在田地工作的将领则挥镐开垦，最有意思的是在盛场中工作的将领会翩翩起舞，使人看了捧腹大笑。《水浒传Ⅱ》是在WIN 95平台下的，可能是没有采用DirectX技术，它的卷轴速度不能令人满意，拉动横、纵滑动条的后画面不能很快切换，使人很着急。再有一点，光荣公司出的战略模拟游戏的AI总是不能让人满意，从三国系列到今天的水浒传，电脑的AI一直都设计得偏低，看来光荣对玩家的水平实在估计不够。不过，总体来说，《水浒传Ⅱ——天道一零八星》是一个值得一试的作品。

制作公司		光荣	
载体	光碟	系统	JWIN 95
语种	日文	类型	战略、角色扮演

(上接107页)

游戏的控制

《双子星传奇Ⅱ》延续了一代的控制方式，提供了：1.普普通通；2.连跑带跳；3.小心翼翼；4.舞拳弄腿四种行动模式，玩家可以根据不同的环境选择适当的一种。《双子星传奇Ⅱ》最为方便玩家的地方是提供了一张3D地图（支持显示比例放缩），游戏者可以根据它准确



地判断自己的位置。在山洞、秘道纵横交错的双子星世界中，这是必不可少的法宝。由于《双子星传奇Ⅱ》中的物品数量和种类也大大增加了，所以玩家的物品栏被设计的比1代大了许多。游戏中除了标准的打斗模式以外，还加入了魔法的设计，因为我们的Twinsen已经成为了一名魔法师吗。随着游戏的进行玩家将看到Twinsen施展各种华丽的魔法。

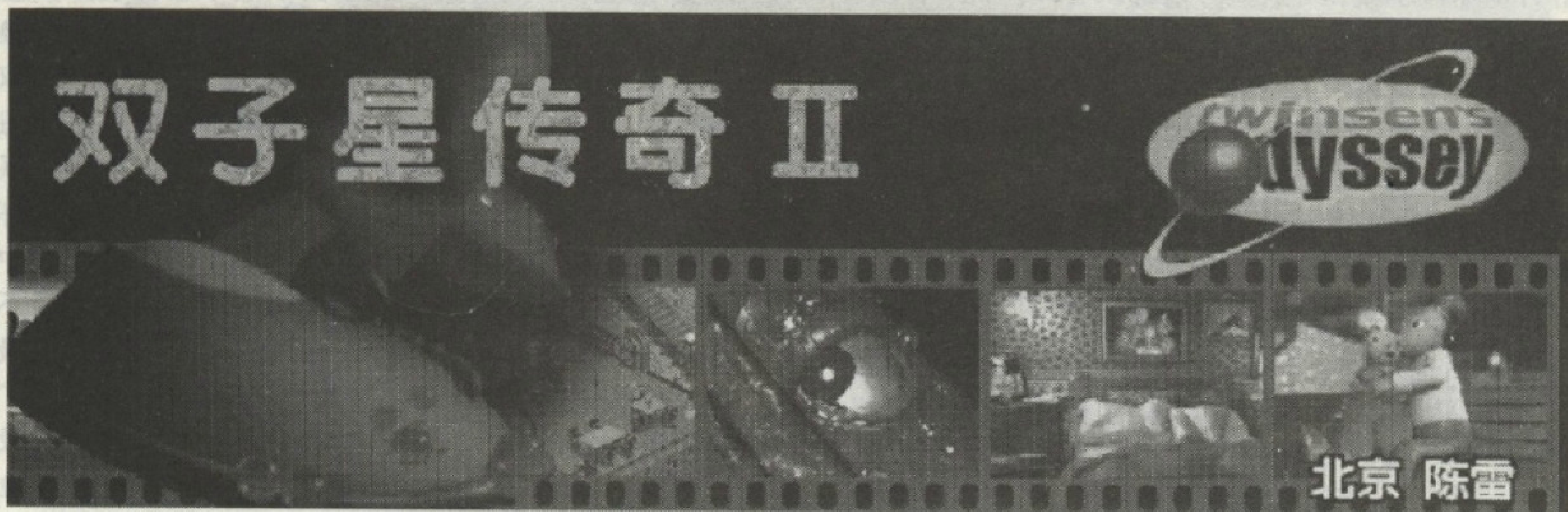
迷人的声音

《双子星传奇Ⅱ》的音乐、音效设计，比起游戏的其他部分同样不遑多让。ADLINE专门请了人为游戏中全部的150多名角色配音。这些声音有的苍老，有的活泼，有的威严，有的轻佻，同人物的形象珠联璧合。至于其他的各种声音，包括雷声、雨声、脚步声……都维妙维肖。特别值得一提的是游戏中的声音定位很准确，玩家可以通过声音的方向准确地判断出事件发生的地点。这在某些非常大的场景中是至关重要的。《双子星传奇Ⅱ》的音乐是以CD轨的形式出现的，每一支曲子都非常动听，特别是游戏一开始Twinsen在雨中奔跑时的那段音乐，足以让人用忘情来形容自己的感觉。

结 语

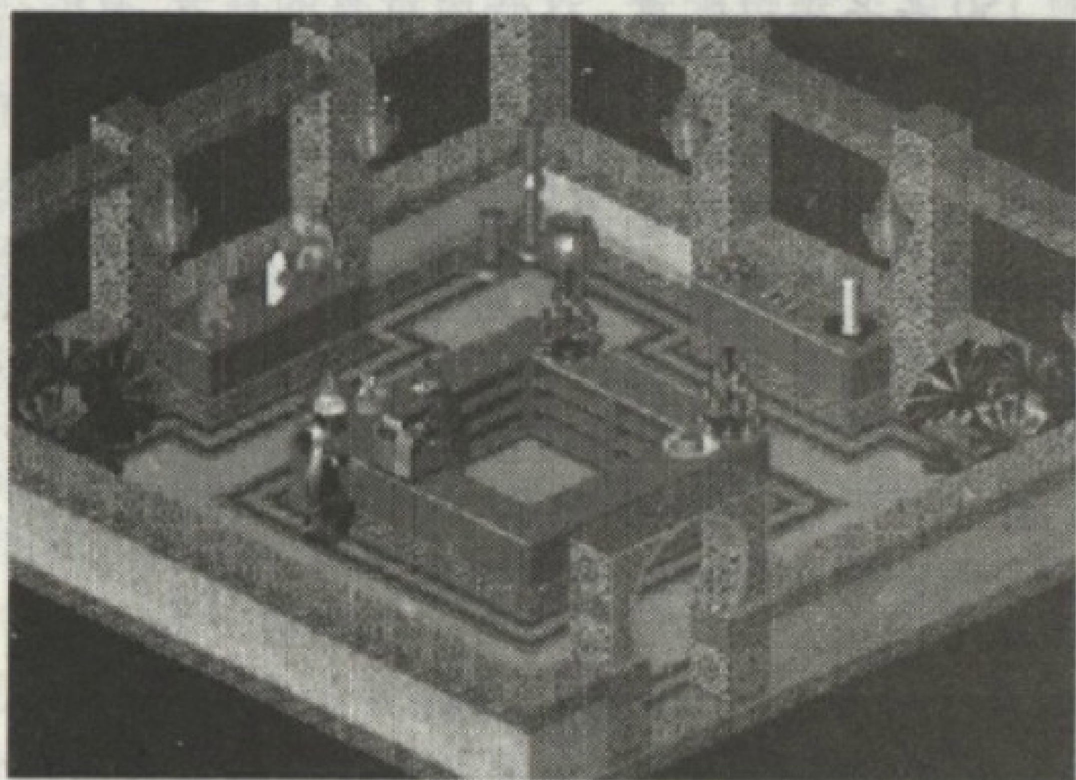
两年之后的今天，Twinsen终于又回到了我们的身边，它的史诗也依旧需要用我们的双手来谱写，让我们共同来完成这个神圣的使命吧！

制作公司		ADLINE	
载体	光碟	系统	DOS WIN 95
语种	多国语言	类型	冒险



遥远的Twinsun星球上，有着和地球一样美丽的夏天：蔚蓝的大海、金黄的沙滩、碧绿的棕榈和桔红色的晚霞……各种生物在此和平相处，尽情拥有着大自然的恩赐。在散步的人群中，我发现了一张熟悉的面孔——Twinsen！他正和自己心爱的妻子坐在海边的长椅上享受着晚风的清凉。看看Laola高高隆起的肚子，我知道Twinsen马上就要当爸爸了。时间过的好快，转眼间邪恶的FUNFROCK博士已经被打倒两年，真高兴能看到这位老战友过上幸福恬淡的生活。

正当他们沉浸在甜蜜的长吻之中时，天空却渐渐被乌云所笼罩，接着便下起了瓢泼大雨。Twinsen急忙拉起妻子，向家里跑去。雨越下越大，原本两人心中的一点惬意很快便消失的无影无踪，只有贪玩的飞龙还在空中上下盘旋。多年的战斗经验告诉Twinsen，这似乎正预示着一场灾难的降临。忽然，空中传来一声哀鸣，飞龙被一道闪电劈中，硕大的身躯从空中直挺挺地落了下来，重重摔在了Twinsen家的后院。



Twinsen将妻子送回家，顾不得拿雨伞，便又急匆匆地跑出门：他要为飞龙去找医生。外面电闪雷鸣，Twinsen的心里也同样难以平静——他既为正在雨中呻吟的飞龙而难过，同时也对多灾多难的Twinsun星球的命运而忧心忡忡。

Twinsen新的传奇故事也就从此开始……

《双子星传奇记》是极少几个让我感到过震撼的游戏之一，它真正把386时代PC的机能发挥到了极限。想想在386DX40的电脑上就能那么流畅地处理SVGA的画面，真的不能不让人佩服ADLINE的过人技术。也就是从那时起，我就一直在期待《双子星传奇Ⅱ》的发行。它在紧锣密鼓制造的消息也确实一直在业界内传说，但由于ADLINE的网址非常难找，所以大多数玩家一直都很难一睹她的芳踪。直到今年的E3大展上，《双子星传奇Ⅱ》才大张旗鼓地来到了玩家的面前。它以全新的故事背景，全新的图形引擎立即就在Twinsen迷中引起了轰动。在吊足胃口、出尽风头之后，《双子星传奇Ⅱ》终于在7月份堂而皇之地正式上市发行了。它在欧洲的发行版本定名为《大小不良Ⅱ》(Little Big Adventure Ⅱ)，美国版本叫做《双子星传奇Ⅱ》(Relentless Ⅱ))。在经过两年的期待之后，我也终于获得了这款梦寐以求的游戏。当安装完毕，游戏画面第一次映入我眼帘的时候，那份激动的心情实难用语言来形容，就和当年拿到《双子星传奇》的心情一模一样。

故事背景

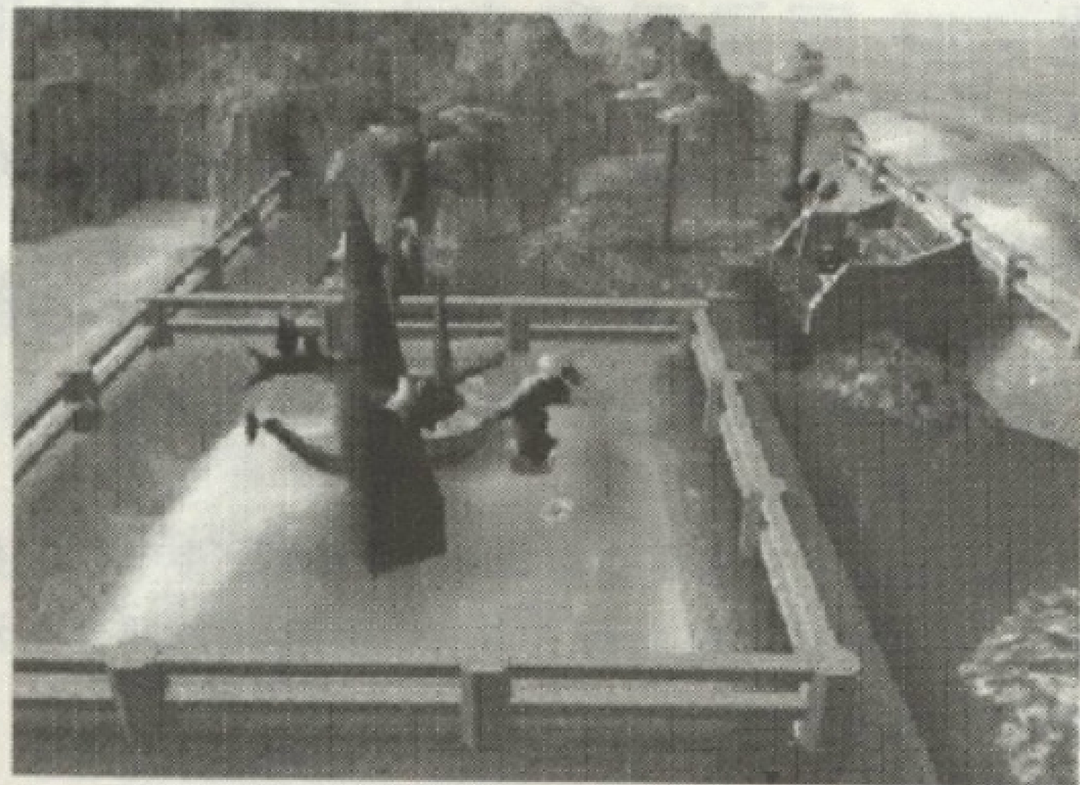
《奥德赛》与《伊利亚特》并称为古希腊两大史诗，相传为荷马所作。它讲述了特洛伊战争之后，希腊英雄奥德修斯(Odysseus)在海上漂流十年，经历种种艰险，终于回到祖国，夫妻团圆，夺回自己财产的故事。《双子星传奇Ⅱ》这次的英文名字叫做"Twinsen's Odyssey"，它预示着Twinsen将演出一幕史诗般的壮举。

自从上次Twinsen勇敢地挫败了邪恶博士FUNFROCK的阴谋之后，他就成为了Twinsun星球上家喻户晓的英雄。可是时间没过去多久，麻烦事就又找上门来：一艘来历不明的太空船降落在Twinsun上，驾驶者是一群名为ESMERS生物。它们打着访问的旗号，在Twinsun上到处为非作歹，甚至连身为魔法师的Twinsen也被拐骗到Zeelich的星球上。Twinsen很快便发现外星人已经制定了一个大规模绑架Twinsun儿童的计划，可是时间已经太晚了。然而，敌人的阴谋还远不止这些，ESMERS生物在它们的神秘领袖暗黑修士的带领下，已经制造出了一

台威力无比的喷射发动机，并准备用它推动绿月亮撞向Twinsun，以收集爆炸中释放出的蕴藏在Twinsun中的巨大能量。Twinsen的任务就是要阻止敌人的疯狂行动，保卫自己的星球和家园。

全新的画面水准

不是替"Twinsen"吹牛，《双子星传奇》所达到的画面水准，恐怕至今仍是很多游戏难以望其项背的。但ADLINE属于那种永远追求完美的制作公司，这种精神我



们在《双子星传奇》和《时空游侠》中已经一览无余，为了让《双子星传奇Ⅱ》的图形质量彻底超越一代，制作者精心设计了图像引擎：它集最时髦的即时光影、即时贴图和真3D视角等技术于一身，并且拥有极快的绘图速度。有了这件超级武器作后盾，《双子星传奇Ⅱ》被描绘得华丽地近乎奢侈，制作者宣称每个画面里都运用了至少一万个左右的POLYGON。"一万个"在我的印象里，只有正在制作中的QUAKE Ⅱ拥有同样的多边形数，这样细腻的表现，画面又怎么能不美丽逼真呢？同时你也的确不能不佩服ADLINE的技术：以每秒30帧的画面显示速度计算，30×10000=300000，电脑每秒钟至少要处理三十万个多边形。而事实上，《双子星传奇Ⅱ》在Pentium－90的机器上，就已经运行得非常流畅，况且游戏不需要任何3D加速硬件，天知道《双子星传奇Ⅱ》的引擎是怎样完成这样复杂的工作的！

技术好是一方面，运用得好更加重要。《双子星传奇Ⅱ》的场景分作两类：1. 室内场景；2. 室外场景。室内场景的设计继承了上一代精细的风格，各种家具、物品的造型更加细腻逼真，配色也更鲜艳，但比之前作的最大进步还是在于加入了各种丰富的表面纹理贴图：玩家可以一目了然各种物品的质地，比如木头椅子、玻璃瓶子以及毛茸茸的地毯。虽然只是这一点点的改进，但游戏的画面在分辨率没有任何提高的情况下，图像比之1代生动了许多，也漂亮了许多。ADLINE公司真正花了很大功夫来设计的是游戏的室外场景，包括那只酷毙了的引擎也正是为它而写的。熟悉《双子星传奇》的玩家都知道那时游戏虽然也有室外场景，但无论视角和画面都与室内无异，区别只是景物的不同。但在《双子星传奇Ⅱ》中，游戏一旦进行到室外，视角就会变为真3D的第三人称视角，游戏的场景也会变为即时描绘的，那种真实的临场感绝对让人惊叹不已。随着Twinsen的脚步，电脑会选择最漂亮，最有魄力感的视角来显示画面。由于是完全3D和即时处理的，画面中的场景会随着玩家视角的移动而产生相应的变化：远近、大小、角度……总之生活中该有的，《双子星传奇Ⅱ》的世界中都有。显然ADLINE是借鉴了任天堂64上的《玛丽奥64》和土星上《梦精灵》的设计手法。千万不要小看这种改进：当玩家从室内跑向室外时，随着视角的转换，你会充分感觉到身处自然环境时的那份自由和宽广，同室内场景的局限、狭小形成了鲜明的对比。所以我说，《双子星传奇Ⅱ》在画面上的改进，不仅仅在于提高了游戏视觉上的临场感，更重要的是它带给了玩家一种更加真实的心灵上的感觉。《双子星传奇Ⅱ》的地图总共包括200多个场景，几乎是1代的一倍。

游戏中精美的不仅仅是各种场景，各种人物的造型也维妙维肖：瘦小的老鼠、胖墩墩的大象、光怪陆离的外星人……当镜头拉近的时候，甚至连它们脸上的神情我们也清晰可辨。不一般，真的不一般。

如果《双子星传奇Ⅱ》在今年的某个游戏评奖中获得了画面大奖，那么我想除了美伦美幻的图形之外，最重要的原因就是它出色运用了即时光影技术。当Twinsen在风雨交加的夜晚在小岛上四处奔跑时，空中不时会划过一道霹雳，整个小岛都会在那一刻被闪电点亮。画面将根据物体与光源的位置即时演算谁被赋予高光，谁在什么地方投下阴影，当你在电光中看见Twinsen闪动着的惊惧面孔时，你就会知道这种技术有多么神奇了！再加上空中不停落下的雨点，游戏的气氛被烘托的



没治了！《最终幻想Ⅶ》正是凭借着出色的光影技术而独步次世代游戏的，而今天摆在我们眼前的《双子星传奇Ⅱ》在这方面的同样可以堪称PC游戏中的楚翘。

为了消除游戏中视觉上的死角和电脑在某些时候提供的别扭视角，《双子星传奇Ⅱ》为玩家提供了单键恢复标准视角的功能。游戏中你只需要按一下回车键，画面马上会变成从Twinsen背后望去的模式。以往的游戏解决此类问题的方法是加入视角旋转控制，既繁琐，又复杂，《双子星传奇Ⅱ》中的设计绝对算得上是创举。

（下转105页）



★只言片语话秘技

“正邪的战争永不竭止，早一天战胜黑暗，受伤的大地就能早一日获得和平。而这是一条通向胜利的捷径，信仰正义的勇者们，默诵‘法咒’，大显神威吧！”

——天骄创作室：吴冠军

叛变安塔拉

Betray In Antara

按住 SHIFT、CTRL、Z 三键不放，就能输入下列秘技：

Gotta have magic：阿伦得到所有的魔法；

Why am I so dull：所有队员特性加满；

Some call me Tim：敌人全灭；

Ask a Glass of Water：传送队伍到每章的开始；

Man Does My Leg Hurt：自动疗伤。

帝国时代

Ages Of Empires

键人 CTRL－N 开始新游戏，然后进人单人游戏的战役模式，即可使用下列秘技：

CRTL－T：开启一张关于木料、食物、金钱、石料的菜单；

CRTL－W：得到木料 1000；

CRTL－F：得到食物 1000；

CRTL－G：得到金钱 1000；

CRTL－S：得到石料 1000；

CRTL－P：按下鼠标左键能放置岩石；

CTRL－Q：快速建造。

辐　射

Fallout

此秘技将能帮助你拥有无限的回合数（也就是当你向敌人开枪时他们只能傻傻地看着而无法反击，爽呆吧…）：

1.进人战斗（combat）模式；

2.拿出枪里的弹药放人手中（仅仅是弹药，手中可不要有枪）；

3.接近一个敌人并把他当作目标射击；

4.然后那人会说诸如“Did your mama tought you that move?!”之类的话。

OK，成功了！现在你可以不受游戏战斗中回合数的限制。无论移动还是向敌人射击，你的绿色回合指示牌上的数字将不会上升。

X 超人

X－Men：Children of the Atom

选择 Boss 大法：

按 F10 进人选项菜单，此时输入“SPAM”，这样再进入设置菜单（Configuration Menu）的系统选单（System），会发现多了一个叫作“BOSS SELECT”的新选项，将其设置成 ON，再进人游戏。无论是 1P 或是 2P，在选人完毕后同时按住轻、中、重三个拳键或三个腿键直到进人格斗场地，即可使用 BOSS 级人物“神像（Juggernaut）”和“发电机（Magneto）”。

反重力赛车 2097/XL

Wipeout 2097/XL

在标题画面时可输入下列秘技：

RUSH：？？？

在主画面时可输入下列秘技：

XTEAM：得到隐藏车队；

XCLASS：进人隐藏难度；

XTRACK：得到所有赛道。

在比赛时暂停，然后可输入下列秘技：

PSYMEGA：弹药无限；

PSYPROTECT：能量无限；

PSYTICKER：时间无限；

PSYRAPID：得到机关枪；

FRAMERATE：显示帧数。

虎鲨战舰

TigerShark

按下 N+SpaceBar,即可进入欺骗模式:

AMMO:得到超级武器;

BLAST:弹药无限;

EMPTY:敌人看不到你;

HAPPY:无敌。

机甲争霸战2之雇佣兵团3Dfx版

MechWarrior 2: Mercenaries 3Dfx Version

在游戏中同时按住 Ctrl、Alt、Shift 键不放,就能输入下列密码:

BE:自由移动的外部摄影视野,按 C 键可关闭;

CR:喷射装置无限;

IN:增加喷射装置;

IS:无限弹药;

IT:使用核弹;

LI:完成任务;

OO:热跟踪;

RE:目标全灭;

SU:无敌。

毁灭者

Eraser:Turnabout

按住 CTRL,再按下 W 键,即可跳关。

暗日

Darklight Conflict

在游戏中,按住 TAB 键再按 PAGE-UP 键,然后再按下 P,可以不死。

摩托英豪

Moto Racer

在输入游戏者姓名的画面中键入以下字符:

cdnalsi:能在练习模式中使用所有赛道;

cesrever:激活镜射赛道模式切换菜单;

ctekcop:激活火箭车模式切换菜单。

超级大笨猫

Super Bubsy

1.在游戏中能输入下列密技:

GH44:无敌;

DDB4:时间无限;

SLS,BBPAN,SHARK:猫儿做出奇怪的动作。

2.跳关大法:

选关代码	关卡名称
DD6D	Episode 1
DF6D,CKBGMM	Episode 2
D46D,SCTWMN	Episode 3
D76D,MKBRLN	Episode 4
D06D,LBLNRD	Episode 5
D96D,JMDKRK	Episode 6
D16D,STGRTN	Episode 7
D66D,SBBSHC	Into The Canyon 1
DC6D,DBKRRB	Episode 8
DA6D,MSFCTS	Into The Canyon 2
D26D,KMGRBS	Episode 9
D36D,SLJMBG	Into The Canyon 3
DE6D	Episode 10
FD6D	Episode 11
FF6D	Episode 12
F46D,TGRTVN	Episode 13
F56D,CCLDSL	Episode 14
F66D	Episode 15
G00D,STCJDH	Episode 16
F00D	Ending Sequence

霹雳幽灵箭

在地图上的北边有块圆形石头,从那里往下走三步,再往右走四步,再往下走五步、再按空白键后,就能得到一把威力无比的"太极精剑"。

注:欲求秘技的玩家请 E-mail 笔者:tianjiao@online.sh.cn,我们会尽力满足各位需要。

赤 壁

以下键有特别的功能:

P:使屏幕自动移到有敌人部队的位置,在每关游戏后期寻找敌人残兵败将杀光过关时最有效。

CTRL:按 CTRL 键选任意部队会选中该部队所在整个军团,在混战时最有效。

SHIFT:按住 SHIFT 键可连续选中多个部队划入一同指挥。

F11:抓图并以 BMP 格式存入本游戏所在目录下。

CHEAT 模式的开启:

在游戏画面时键入"回车"开启信息输入条。

键入密码"ETERNAL"后"回车"密码生效、CHEAT 模式开启。

此时以下键有相应效果:

F8:开启地图

F9:各项资源+10000

"["、"]":上下选关

北京 苗子

晶合聊天室

晶合聊天室开张两月，有不少读者来信询问聊天室都登什么稿件。其实聊天室就是聊天的地方，想说什么都可以，不要有顾虑呦！

晶合聊天室的门刚开了个小缝，已经有一大堆人挤了进来，大家七嘴八舌的说着，仔细听听他们都说些什么？

前两年曾有过一阵子 RPG 热，百鸟丛中飞出了《仙剑》这只"金凤凰"。可是现在呢，作为一个重"情"的人，我不希望看见她跌落；作为一个玩家，我又盼望这只"凤凰"早日浴火重生，这叫我如何是好呢？（我也有同感！） 广东 王卿

《仙剑》虽然可算是 RPG 游戏的一个高峰，但决不是顶峰，在去年底 BLIZZARD 推出的《暗黑破坏神》之时，一座比《仙剑》更高的高峰就展现在各位玩家面前。这款游戏不论是在画面、音乐、操作等各方面都能超过《仙剑》。网络功能更是它吸引人之处，虽然在联机时要 16M 内存，但在电脑价格越来越便宜的今天，这将不会成为它登上 TOP TEN 榜首的障碍。 湖南 熊亮

"仙剑"……，"C&C"……（太多了，不听也罢，听听还有什么新话题。）

我吹掉了剑上的最后一滴血，嘴角露出一丝冷酷的微笑。因为这是一个充满杀机的旅程，"杀"的目的只是为了生存。（好酷的战士！去过第 16 层，会过 Diablo 吗？）

四川 胡昕明

三国游戏为何如此之多？如此受欢迎？我想很重要的一点是我们喜欢那些历史人物；喜欢那个英雄辈出的年代；喜欢那段历史。如果不是三国而是别国的某一战乱年代，如果我们打败的不是吕布、曹操、刘备、孙权这些我们熟知的人物，我们还会如此喜欢吗？所以，游戏也应该是民族的。（可惜，可惜！好的三国游戏都是日本人做的！）

辽宁 孙新

每一个在天涯的小小港口，都是游戏人生的一段难忘旅程，《大航海时代 II》，太棒了！（一个 386 时代的游戏居然现在还……，还有什么话好说！） 江苏 程军

《坏蟑螂》的画面太惊人了！故事内容嘛，没有太大兴趣。玩过以后的好处是：不怕小虫子了，有时候还觉得它们挺可怜的。（很有趣的感觉，不是吗？） 辽宁 刘恒

《古墓丽影》这游戏真棒，可惜我的机器太……，是动作游戏却不血腥是她的一大特色，另外难度是不是大了点？ 福建 许闽

《文明 II》，一个完美的游戏，建议给全球每个国家的国家元首一份，让他们从游戏中领悟到"文明"的真谛。（可惜游戏不是现实，不允许 L&S，也没有密技！）

上海 周亦鸣

因为《足球 97》的发行，《足球 96》这个老古董一定会被取代。让人热血沸腾的球迷的呐喊声、球员踢球时发出的哼哼声以及现场的解说声（虽然听不懂），《足球 97》的魅力是无穷的。现在中国队正在为进军法兰西而奋斗，电脑迷们也指挥"中国队"闯一闯吧！（国家队的队员们闲来无事时也该玩玩本游戏！）. 江苏 李炜

《魔法门之英雄无敌 II》同一代相比有了很大的进步，华丽的画面、动听的音响、有趣的情节和任务，都会让人再一次地回到这魔幻的世界。只可惜没有中文版，唉！这么多宝物、法术都是干什么用的呢？ 北京 马帆

作为 1996 年最有创意游戏亚军得主的《粘土世界》（谁评的？），我认为它可算得上是最好的 AVG 游戏，没有恐怖、暴力、打斗的成份，一个个大大小小的难度适中的谜题、滑稽夸张的动作让你开怀大笑，使玩游戏真正成为一种休闲，相信这老少咸宜的游戏一定能在 TOP TEN 上大放异彩的。（但愿，但愿！） 湖南 熊亮

现在的游戏市场，新秀不断崛起，很多游戏都具有深不可测的潜力（夸张了点吧！），正等待着玩家们"挖掘"，正所谓长江后浪推前浪，TOP TEN 中的平静只是中场休息罢了。（又是一个预言家，但愿预言会变成现实！） 广东 崔志成

本期聊天室到这里就要结束了，再看一看聊天的内容，对新游戏发表看法的人越来越多了（但我还是觉得少），也许下一期会好一些吧，也许……

就象 TOP TEN 上不应都是些老面孔、榜评不要张口闭口都是"C&C""仙剑"一样，聊天室的话题也不应仅仅是游戏（尤其不应只是榜首的那几个游戏）。没有人会为聊天确定话题，希望聊天室真的能成为广大读者畅所预言的好地方。

八月榜评

大家好！我是蓝星(Blue Star)，已经不是晶合的新成员了，不过主笔写榜评还是第一次。心里忐忑不安的，怕榜上还是那几张老面孔，榜评写来写去不过是 NOD 或 GDI 的坦克、李逍遥对赵灵儿不变的感情什么的。好在老天爷作美，广大玩友成全，虽然前五名同上月一样没有变，可本月榜上还是有些不大不小的变化值得写一写，下面请看：

《暗黑破坏神》一路狂涨，已经升至第六名，在首选游戏排行榜中更是取得了第三名的好成绩。看来近期内可与《命令与征服》、《仙剑奇侠传》一较高低的就只有它了，进入前三名只是时间的问题。客观地讲，《暗黑破坏神》有问鼎的实力，却不知道它有没有问鼎的运道。何去何从，要看广大玩家的选择了！据周六在热线值班的编辑们讲，询问 WIN95 下如何联接网络的咨询电话越来越多，也许都是为了玩多人模式的 Diablo？！没有在联机状态下玩过 Diablo 的玩友们快想些办法吧（多人模式和单人模式大大的不一样，真是好玩的不得了！）。上期的阳和上上期的雨都对 Diablo 发表了自己的看法，这里我也来几句：小弟我在玩 Diablo 时可不是为了杀怪物而去杀怪物，不会有事没事就去找屠夫和骷髅王的麻烦。最想干的事是去找金色装备（“不杀怪物哪来的装备”，雨在旁边插嘴。“去”，一脚踹到墙角，“闭嘴！本月榜评由我写。”）。哇，找到了一个金色的小棒锤，赶紧鉴定一下，“Magic 加 30、Mana 加 50、各项法术的级别加 1、防魔加 50%……”(四周一片欢呼声，复制大法，人人有份吗！)

《绝地风暴》高歌猛进，已经升至第十三，首选榜中已经排到第六名，加之要举行全国联机比赛，下个月也许会升入前十名吧！其实它挺好玩的，画面很精美，只是游戏时速度慢一些，中文界面、中文语音是它的卖点。毕竟英文、日文好的玩家是少数，《太阁立志传Ⅱ》、《三国志孔明传》、《魔法门之英雄无敌Ⅱ——延续的战争》这些游戏如能及时推出中文版，在 TOP TEN 中都不难找到一席之地，题外话略过不提。

《古墓丽影》本月降到第九名，但是我想“她”已基本在 TOP TEN 中站稳脚跟，看来榜上又要多一名常驻成员了。《古墓丽影》的资料片已经推出，《古墓丽影Ⅱ》也很快就会面市，如此大好形势，Lara 也许会大有作为吧！

《足球 97》已经超过《足球 96》前进至 11 名，真让人兴奋，长江后浪推前浪吗！体育类游戏总是会有一大批固定的支持者，下个月它会不会挤进前十名呢？

也许下个月看 TOP TEN 时，不会有人再说榜上游戏更新速度太慢了吧！

写这篇榜评前，看了好大好大一堆读者的来信，心中有一些想法不吐不快：大家一面说着 TOP TEN 变化太小、没有新鲜血液什么的，一面却在为“C&C”和“仙剑”谁应该是第一争论不休（它们都是 1995 年出品的）。对于“C&C”近几个月来力压“仙剑”荣登榜首“破口大骂”的有；“拍手称快”的有；“幸灾乐祸”的有；当然“理智对待”的也有。其实呢，无论是“仙剑”还是“C&C”带给玩家们的震撼都是不用我再说的，闲来无事想想玩“仙剑”时的“替人垂泪”、玩“C&C”时的“热血沸腾”不是挺好的，干嘛一定要拼个你死我活呢！记得有一位小妹妹的选票上赫然只写了一行“美少女梦工厂Ⅱ”，“我喜欢”这就足够了，在 TOP TEN 上排第几其实并不很重要，重要的是这个游戏在玩家——你心目中的位置。时间飞逝，会有更多、更新、更好的 GAMES 出现，而且必将会替代老游戏的。在不久的将来必将有新游戏替代“C&C”榜首的位置(大家可以看看现在的《三国志Ⅳ》)，这不也正是玩家们所期待的吗！

说了这么多，希望不会让大家不快，其实榜评也并不是一定要评榜首的那几个游戏，写写你喜欢的游戏好不好？

读者来信中的另一个热门话题是国产游戏和国产游戏的制作。国产游戏的制作水准确实比不上国外的先进，而且差距很大，但它的进步是不容质疑的。玩家朋友们应多一些关心、多一些扶持，虽然骂也是爱，可不要太过火噢！我要说：“国产游戏，明天会更好！”

晶合实验室(蓝星)

特别感谢以下热心读者

武汉	彭晓明	本溪	孙新
沈阳	曲明凯	广州	熊永超
重庆	胡昕明	北京	刘鑫
深圳	王卿	深圳	符小兰
江苏	程军	甘肃	梁新强

各赠送鸿达公司提供的《州际风暴》一套

GAME龙虎榜

首选游戏排行榜

1. 命令与征服 （575票）
2. 仙剑奇侠传 （562票）
3. 暗黑破坏神 （174票）
4. 金庸群侠传 （113票）
5. 大航海时代Ⅱ （81票）
6. 绝地风暴 （64票）
7. 魔法门之英雄无敌 （58票）
8. 古墓丽影 （53票）
9. 魔兽争霸Ⅱ （47票）
10. 足球97 （37票）

11－30名游戏排行榜

11. 足球97	(270票)	21. 时空游侠	(110票)
12. 足球96	(269票)	22. 移民计划	(88票)
13. 绝地风暴	(249票)	23. 傲气雄鹰	(86票)
14. 三国志Ⅴ	(216票)	24. 篮球97	(80票)
15. 极品飞车	(195票)	25. 死亡地带	(65票)
16. 炎龙骑士团Ⅱ	(185票)	26. 美少女梦工厂Ⅱ	(58票)
17. 剑侠情缘	(156票)	27. 无悔的十字军战士	(57票)
18. 文明Ⅱ	(148票)	28. 主题公园	(56票)
19. 模拟城市2000	(135票)	29. 三国志孔明传	(54票)
20. 三国志Ⅳ	(115票)	30. 毁灭公爵3D	(51票)

八月幸运读者

侯大诚	北方交通大学	汪　瑶	杭州市东新路
王　虹	宣外大街140号	李　涛	江西南昌交通大学
冯　欣	北京东城区	陈　易	广东省廉江市
亢佳杰	北京朝阳区	陈曦行	广东省广州市
姚玮玮	上海市嘉定区	罗智能	广州市无线电中专
程兆强	黑龙江省哈尔滨市	黄　辉	广西省桂林市
姚育国	长春市湖光路	冯　玮	重庆市沙坪坝
薛路舟	大连市沙河口区	宋　超	武汉市青山区
孙晓泉	南京市建邺区	刘　欣	贵州省遵义市
邹　辉	南京市建邺区	王建敏	新疆乌鲁木齐

本期幸运读者的奖品是由光荣达公司提供的《傲气雄鹰》



因上期很多读者将选票误寄到了其它公司，这次可要看清楚，选票在第70页。

1997年大众软件增刊 预览

1997年大众软件增刊即将推出。本书定价18元，160页全彩印刷。文章内容承袭大众软件的一贯风格，注重应用和娱乐相结合。

专题综述

微软的WINDOWS NT战略全力出击。

实用知识

下一代的操作系统——Memphis先睹为快，MP3的技术标准和制作方法，LINUX的源起、发展、安装和使用。

网络时代

北京地区ISP的服务项目和收费情况，IE 4.0和NETSCAPE的COMMUNICATOR试用报告，Internet精致站点介绍。

硬件观摩台

光盘缺陷与光盘驱动器的读盘能力揭密，电脑发烧友升级的痛苦选择。

缤纷长廊

神秘的尼罗河之旅，中国名园漫步。

攻略指引

魔石神剑录、侠客英雄传Ⅲ、英雄传说Ⅳ——朱红血、福尔摩斯探案Ⅱ——玫瑰纹身、银河私掠者Ⅱ——黑暗之渊图文攻略。

晶合传真

新游戏第一手资料。

前线地带

神奇传说Ⅱ——时空道标、死星战将Ⅱ、恋爱学园等游戏详细介绍。

游戏赏析

热门游戏点评。

MEGA MAN X

洛克人X3





全新更精彩关卡洛克人与您共同闯关

可随时呼叫同伙与您并肩作战打败大魔王

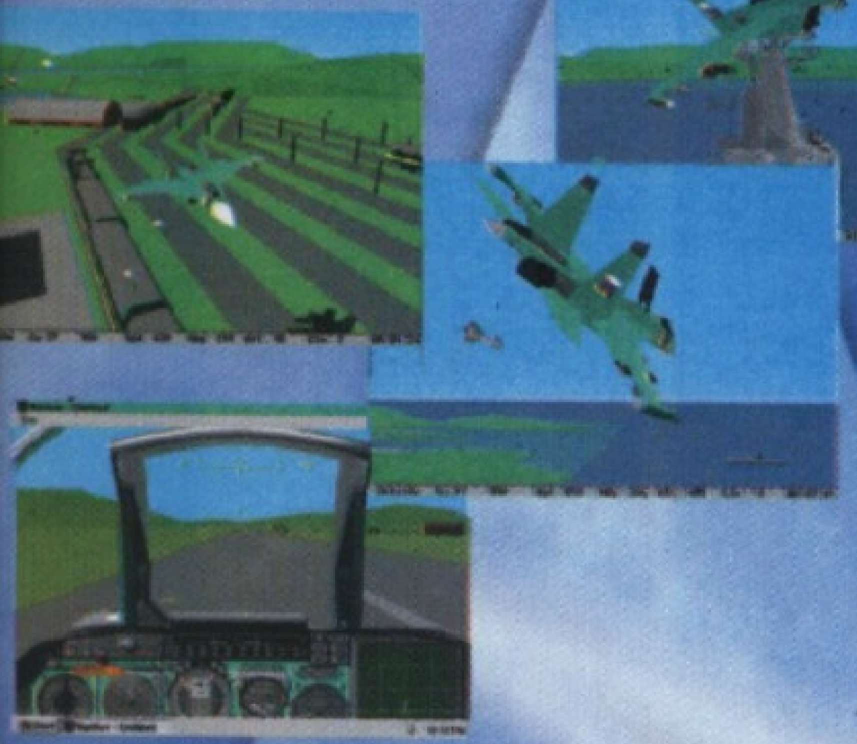




- 新增电视游戏机版中没有的全新特殊对战模式
- 新增令人热血沸腾的网络对战，让您与好友一决高下

超级

快打方块II



SU★27
FLANKER
苏恺27

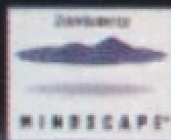
独特精密的3D效果
高度拟真的操作设计
前苏联苏恺 27设计小组监制

星際元帥
STAR GENERAL

SSI 五星系列最新作品
天空不再是界线所在、宇宙不再遥不可及
银河系中的一场世界之争即将引爆……

第3波

SSI





侏罗纪圣战

有奖销售活动：

金　奖（一名）　奖品为：价值 2000 元的国外原版游戏。
银　奖（一名）　奖品为：价值 1000 元的国外原版游戏。
纪念奖（一百名）奖品为：价值 100 元以下的游戏一套。

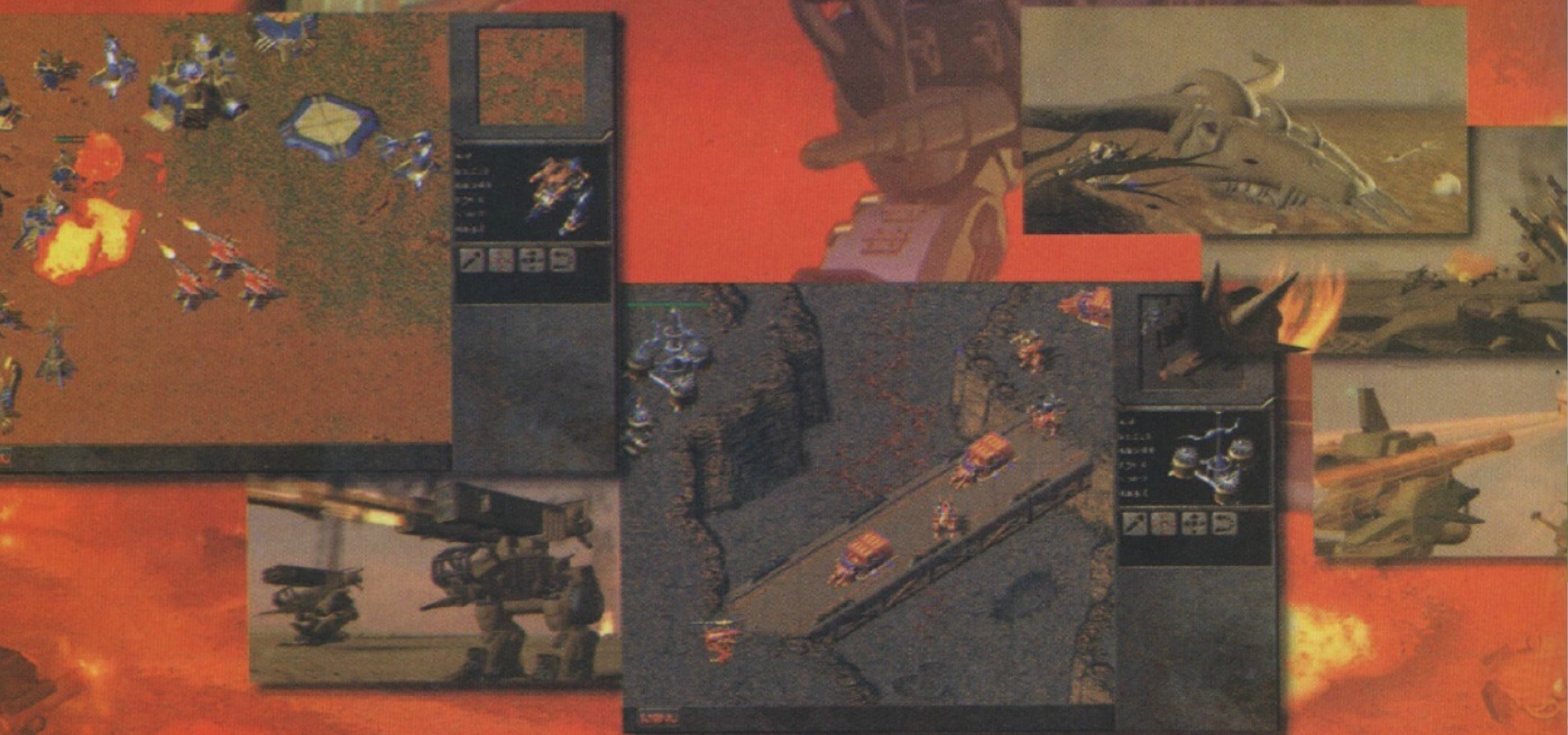


北京济利技术开发公司总经销
北京松岗电脑信息有限公司总代理
010 — 62188326　　010 — 62177683
北京市海淀区青年公寓 221 室　　邮编：100086



铁甲风暴

METAL KNIGHT





目标软件

OBJECT SOFTWARE



奥世工作室

OVERMAX STUDIO

横空出世 一马平川



《小学数学日日通》—奥林匹克数学新纪元







实！ 中国教育学会小学数学教改研究会副
资深奥林匹克学校校长、国家跨世纪
研究专家、特级教师陈永林联合国家
学编创精英研制，紧扣大纲，最为实

高！ 高起点，依据人才发展的年龄特点，
历界小学奥林匹克竞赛题型和教材，
提升数学成绩，成功指日可待！

多！ 题型丰富多样，题量巨大，过关题超5

新！ 真正体现娱教软件新概念，过关斩将
于乐。

趣！ 智能化出题，新题新感觉！







培养高手的小学数学光盘

第一篇《 龟兔赛跑 》6～9 岁适用
第二篇《逃出菲莫斯》8～10 岁适用
第三篇《 太阳之剑 》9～11 岁适用
第四篇《 终极任务 》10～11岁适用

诚征代理



深圳市多媒體技術有限公司
深圳市福田区下步庙华阳街1号上步工贸大厦　邮编：518032
电话：（0755）3236320　3236650　传真：(0755) 3236676


八一战鹰
大长中国人民志气的3D空战!
最年轻的空军打败最老牌的空军!
中国瞬间成为空军强国!
中央电视台商务电视栏目与兴宏达软件联合举办
《八一战鹰》全国大比武(97.9～98.7)
中央电视台二套商务电视每周播出战报:
前5名选手的肖像、姓名、年龄、战绩
每季度、半年、周年前5名将分别获得:
著名空军英雄王海、赵宝桐、张积慧、刘玉堤、王天保将军
亲笔署名的奖品
全盘游戏
清华大学光盘国家工程研究中心出版
北京市兴宏达科贸公司总经销
电话: (010)62178619　64297406　传真: (010)62178620
连邦软件销售组织 62564334
北京前导软件有限公司 64024800
赛乐氏 62174193
大和联想 62636740
大众软件读者服务部(晶合) 67150879
北京济利技术开发公司 62177683
E-Mail: ruhai@netchina.com.cn　在线商城: shop.bol.co.cn/user/main.asp?seller

TOP TEN









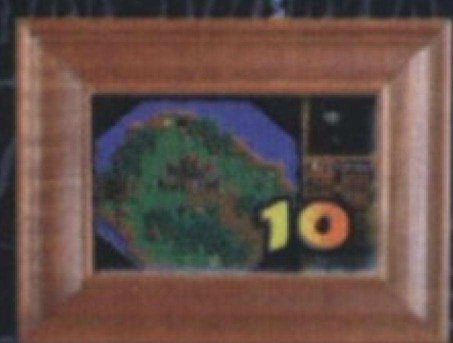












97.6

非行榜

命令与征服 (1146票→ WESTWOOD)
仙剑奇侠传 (1127票→ 大宇)
金庸群侠传 (759票→ 智冠)
大航海时代II (603票→ 光荣)
大富翁III (468票→ 大宇)

6. 暗黑破坏神 (381票↑ BLIZZARD)
7. 三国志英杰传 (360票→ 光荣)
8. 魔兽争霸II (350票→ BLIZZARD)
9. 古墓丽影 (342票→ EIDOS)
10. 魔法门之英雄无敌 (337票→ NEW WORLD COMPUTING)




ISSN 1007-0060
9 771007 006005 09>

刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN　　邮发代号：82-726　　定价：6.00元